



Nº 23  
R\$ 4,00

**AS NOVAS FERAS: OS 14 MAIORES  
CANDIDATOS A JOGO DO ANO EM 2000**

# MELHORES

**DO VIDEOGAME 99/2000**

## OS JOGOS DO MILÊNIO

- SHENMUE (Dreamcast)
- PARASITE EVE 2 (PSX)
- ZELDA GAIDEN (N64)

Como detonar em  
Gran Turismo 2!

### OS CAMPEÕES DE 99:

- Resident Evil 3 (PSX)
- Soul Calibur (DC)
- Jet Force Gemini (N64)
- Final Fantasy VIII (PSX)
- Pokémon Snap (N64)
- Sonic Adventure (DC)
- E mais 41 jogos!

ISSN 1413-8301





# MELHORES

## DO VIDEOGAME 99/2000

Noventa e nove foi um ano e tanto para o videogame! O Dreamcast chegou às prateleiras anunciando uma nova era. O PlayStation 2, o Dolphin da Nintendo e até um projeto supersecreto da Microsoft, chamado de X-Box, viraram notícia. Foram muitos os jogos. Tantos, que foi até difícil encaixar tudo nestas páginas. Aqui, tem para todos os gostos: ação, RPG, luta, esporte, estratégia e até dança. Dança sim, moçada! Foram os jogos de dança os mais inovadores do ano. *Um Jammer Lammy*, *Dance Dance Revolution* e a série *Bust a Move* foram alguns dos games que inauguraram um estilo cheio de suingue. A ação também rolou solta, mas com novos elementos. *Resident Evil 3*, *Dino Crisis* e, no finalzinho do ano, *Medal of Honor* trouxeram inimigos mais inteligentes e quebra-cabeças desafiadores que quebraram as pernas dos que pretendiam resolver tudo na metralhadora. Por outro lado, os games de RPG, campeões

em matéria de queimar neurônios, ficaram mais movimentados. Novos sistemas de batalha deixaram jogos como

*Legend of Legaia* mais dinâmicos. E

apesar de os consoles da nova geração ainda não estarem disponíveis, já estão rendendo alguns frutos. Pelo menos na Pré-Estréia, recheada de jogos para PlayStation 2, que provam que o videogame está prestes a sair do papel para ganhar o mundo. E a sala de estar. É o que dizem os profetas da SGP no Circuito Aberto, prevendo muito mais jogos para 2000!



**O CHEFE**

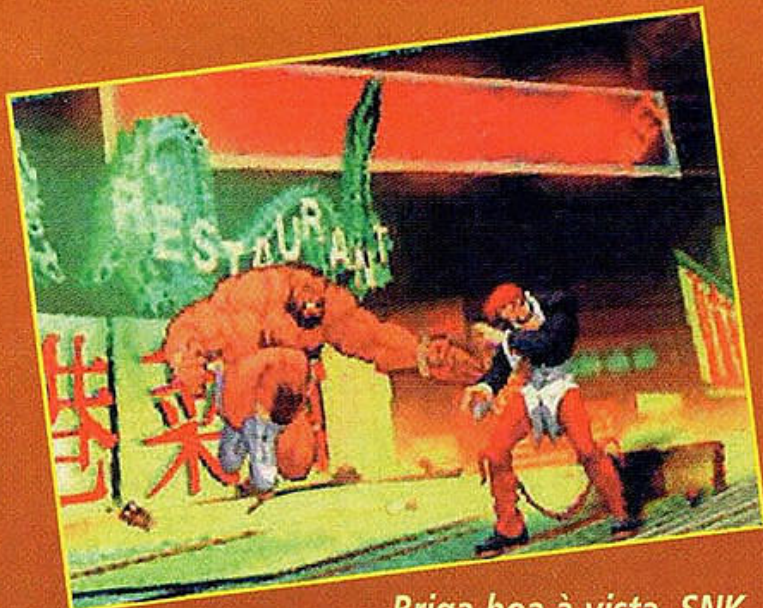


# SUMÁRIO

## CIRCUITO ABERTO .....4

### PRÉ-ESTRÉIA

Breath Of Fire IV .....	8
Dead Or Alive 2 .....	7
Diablo 2 .....	9
D2 .....	13
Eternal Darkness .....	11
Fear Effect .....	10
Gran Turismo 2000 .....	10
Ogre Battle 64 .....	13
Parasite Eve 2 .....	6
Pokémon Stadium .....	9
Shenmue .....	8
Snk vs Capcom .....	12
Tekken Tag Tournament .....	12



Briga boa à vista. SNK Vs. Capcom deve estrear no ano 2000. Veja o que vem pela frente na Pré-Estréia, na página 6

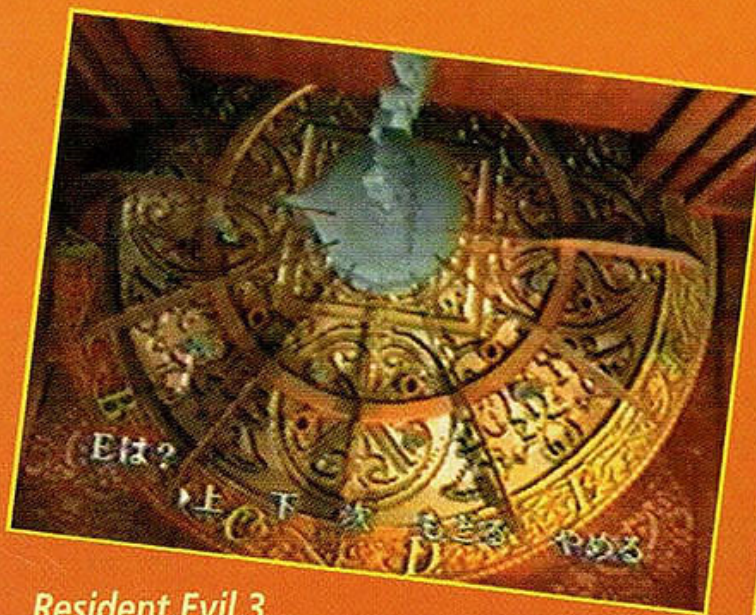
Zelda Gaiden .....	11
--------------------	----

### LANÇAMENTOS

Donkey Kong 64 .....	17
Gran Turismo 2 .....	14
Tomb Raider: Last Revelation .....	16

### MELHORES

Ace Combat 3 .....	24
Age Of Empires II .....	44
Bust A Move .....	48
Castlevania 64 .....	25



Resident Evil 3 chegou só no finalzinho do ano. Veja as dicas na página 18

### Command & Conquer:

Tiberian Sun .....	46
Coolboarders 4 .....	31
Crash Team Racing .....	32
Dance Dance Revolution .....	49
D&D .....	29
Dewprism .....	43
Dino Crisis .....	20
Duke Nukem:Zero Hour .....	25
Fatal Fury: Wid Ambition .....	39
Fifa 2000 .....	33
Final Fantasy 8 .....	40
Front Mission 2 .....	46
Grandia .....	43
Heroes Of Might & Magic 3 .....	45
Jet Force Gemini .....	22
Legend Of Legaia .....	42
Mario Golf .....	35
Marvel vs Capcom .....	39
Medal Of Honor .....	28
NBA Jam 99 .....	34
NBA 2K .....	34
Pokémon Yellow .....	41
Pokémon Snap .....	47
Power Stone .....	38
Quake 2 .....	29
Rayman 2 .....	19
Resident Evil 3 .....	18



Os monstros pokémon, a sensação de 99, em sua versão para Nintendo 64, Pokémon Snap. Página 47

Sega Rally 2 .....	35
Silent Hill .....	26
Sonic Adventure .....	23
Soul Calibur .....	36
Soul Reaver .....	21
Star Wars: Phantom Menace .....	27
Super Smash Brothers .....	38
Syphon Filter .....	26
The King Of Fighters 99 .....	37
Tony Hawk's Pro Skater .....	35
Tricky Sliders .....	31
Turok 2 .....	28
Um Jammer Lammy .....	49
Wild Arms 2 .....	42
Winning Eleven 3:	
Final Version .....	30
Wipe Out 3 .....	33



Soul Calibur é o melhor do Dreamcast e, certamente, um dos melhores games de todos os tempos. Veja na página 36



# CIRCUITO ABERTO

## OS CAMINHOS DO FUTURO

Videogames conseguem se reciclar e chegam ao final do século mais fortes ao incorporar outras mídias; máquinas transformam-se em centrais de comunicação

Uma central multimídia, capaz de conectar-se à Internet, de dar acesso a jogos online, de reproduzir DVDs e CDs de áudio, de trocar informações com aparelhos portáteis e de navegar pelas águas da Web TV. Esse parece ser o caminho dos consoles de videogame, desenhado pela nova geração liderada pelos chips do poderoso Dreamcast, resultado da união da Sega com empresas de ponta do setor tecnológico como Microsoft e Hitachi, entre outras. Afinal, o que significa tudo isso para quem apenas está a fim de bater um bom e divertido jogo de videogame? Tudo leva a crer que significa que nunca mais seu console vai ser o mesmo. De olho no sucesso que os principais concorrentes vêm obtendo com a venda de consoles e jogos, várias empresas de ponta do mundo tecnológico estão ficando pé no setor. A Sony, mantendo a tradição de antecipar-se ao mercado, foi a primeira delas. Lançou o seu PlayStation cinco anos atrás e conseguiu torná-lo de tal modo popular que hoje sua divisão Entertainment é a mais lucrativa da empresa em todo o planeta. Como o Chefe antecipou no especial **Melhores do Videogame 98/99**, a divisão do mercado dependeria muito do timing da empresa para lançar o PlayStation 2. E a galera do genial Akio



Morita, morto em 99, não falhou, respondendo rápido ao lançamento do Dreamcast. Em março próximo, os japoneses vão conhecer o novo console da Sony, que vai rodar DVDs, CDs e possibilitará diversos modos de conexão à Internet, não só para jogos online, mas também para rodar vídeos e outras coisas. A parte do projeto relacionada à web só ficará pronta no final do ano, por isso outras novidades podem surgir.

### LÁ VEM O BILL GATES

Bem, depois da experiência bem sucedida com o Dreamcast, para o qual cedeu o sistema operacional, a Microsoft prepara-se para lançar seu próprio console (provisoriamente chamado de X-Box), que, segundo a empresa, deve correr na faixa do PlayStation 2, evitando a

concorrência direta com a máquina da Sega. O fato é que o lançamento do Dreamcast foi um sucesso. Quando chegou ao mercado europeu, em outubro último, as linhas da British Telecom, provedor inglês que se associou à Sega dando conexão gratuita aos novos proprietários do console, ficaram completamente congestionadas. O Dolphin, novo hardware da Nintendo anunciado em 99, também terá um processador desenhado por um gigante da informática, a IBM. Além disso, a empresa tem usado muito bem as possibilidades de troca de informações de seu console portátil, o Game Boy Color, com o Nintendo 64. Emplacou, a partir da popularidade do portátil, o megasucesso dos Pokémon. Saber quem vai liderar a corrida pelo primeiro lugar é tarefa difícil. A briga, com inclusão de Microsoft e IBM, é coisa de cachorro grande. Mas, sem dúvida, Sega e Sony saíram na frente. O problema é que essa é uma corrida de muitas voltas e a liderança ainda pode trocar muitas vezes de dono.

### DANDO A VOLTA POR CIMA

Quase no final do século XX, o videogame, ao invés de perder espaço para os computadores, como se temia, soube se transformar e vai ganhando cada vez mais corpo como a central multimídia do futuro. Talvez, daqui a pouco tempo, até a sua avó peça o seu emprestado para ver novela com imagem digital.



# JOGOS CADA VEZ MAIS REAIS

Veja o que as softhouses estão preparando para inovar os games que serão lançados neste ano; PlayStation 2 e Dreamcast reservam maior número de novidades

## DREAMCAST

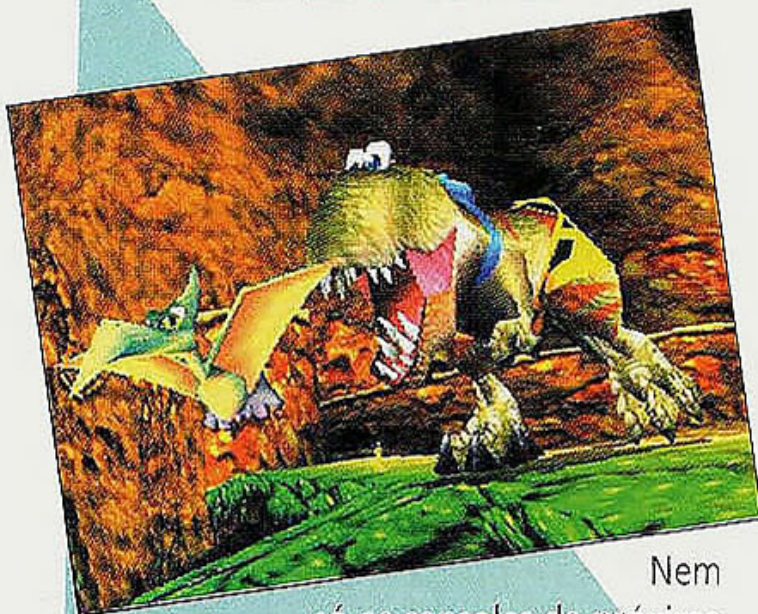
### RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



Texturas de janelas, inteiras ou quebradas, água e reflexos. Os efeitos de luz e reflexos são os mais difíceis de se reproduzir no mundo virtual. Com os novos consoles, entretanto, aumentam as possibilidades. Em **Resident Evil: Code Veronica**, a Capcom caprichou na produção dos efeitos e conseguiu deixar cacos de vidro com cara de cacos de vidro.

## NINTENDO 64

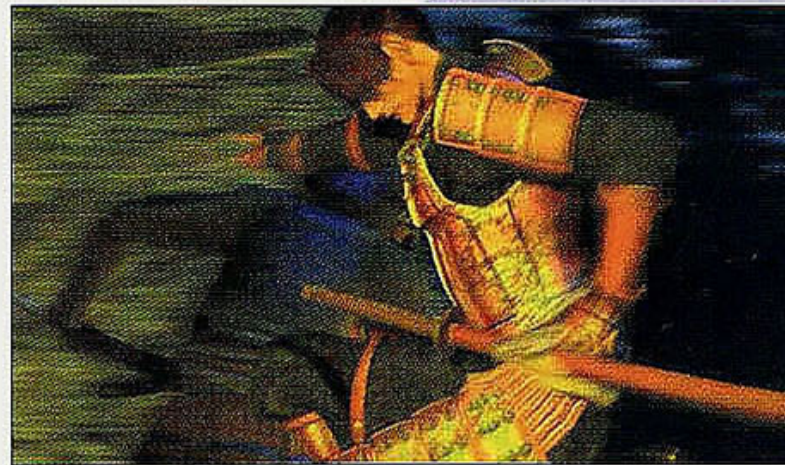
### BANJO-TOOIE



Nem só os consoles da próxima geração se beneficiam da tecnologia. A Rare tem feito milagres para encaixar todas as fases, itens e fases bônus nos cartuchos do Nintendo 64. Foi assim com **Donkey Kong 64** e será ainda melhor com **Banjo-Tooie**, seqüência de **Banjo-Kazooie**. A Rare diz que só lança o game quando a equipe estiver 100% satisfeita.

## P.STATION 2

### ONIMUSHA



Cara de desenho animado. Com capacidade para gerar polígonos e feições em tempo real, o PlayStation 2 terá alguns dos jogos mais bonitos da nova geração de consoles. Nada de falhas poligonais e muita velocidade. O tempo de load, uma eternidade, deve diminuir.

## P.STATION 2

### TEKKEN TAG 2

Muitos modos de jogo e jogabilidade variada sempre foram as marcas registradas da Namco. No PlayStation 2 vai sobrar espaço para todo tipo de jogo que passar pela cabeça dos criadores. **Tekken Tag Tournament**, por exemplo, deve ter outros modos de jogo além do arcade. Fora isso, a Namco vai adicionar novos golpes.



## P.STATION 2

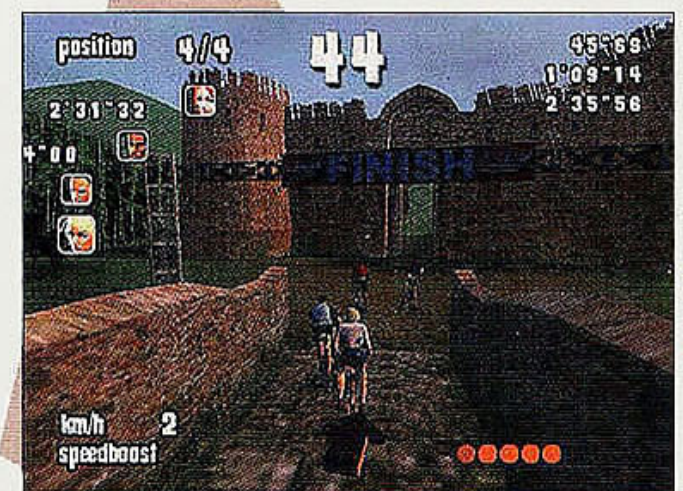
### EVERGRACE



Não é à toa que o sujeito está olhando para o céu. As nuvens são mais que reais e, babem, produzidas em tempo real. Dá até para ficar só tentando descobrir com o que as nuvens se parecem. Mais uma vez, o processador do PlayStation 2 dá asas aos sonhos gráficos dos designers.

## DREAMCAST

### EXTREME SPORTS



Nem nome o jogo tem ainda. Só se sabe que o tema são os esportes radicais, entre eles paraquedismo, snowboarding, mountain biking e mais. A Innerloop, empresa do grupo da Eidos, aproveitou o poder de processamento do Dreamcast para deixar o game com mais velocidade.



# As Novas Feras



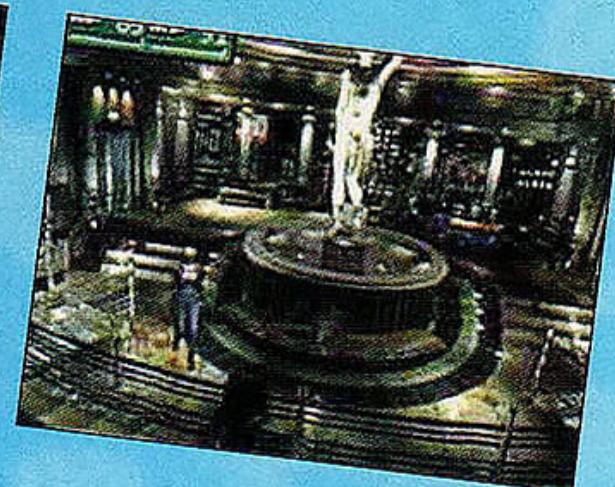
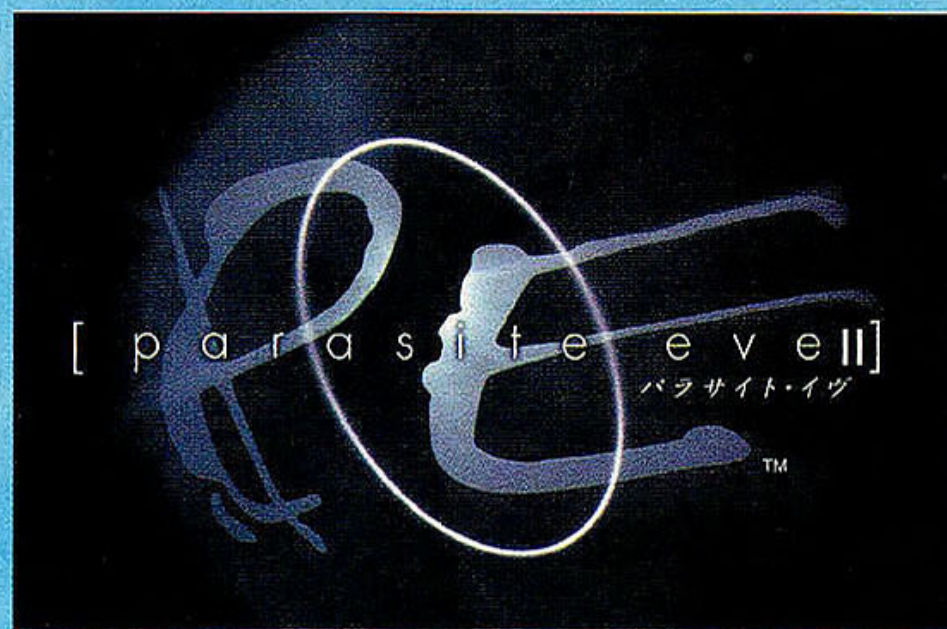
## PARASITE EVE 2

SQUARE SOFT

ação

P.STATION

Depois do sucesso da primeira versão, a Square lança **Parasite Eve 2** com a promessa de manter a qualidade do jogo. O game traz de volta Aya Brea (a heroína do primeiro **Parasite Eve**). Ela agora faz parte do MIST, uma divisão especial do FBI criada para lutar contra os monstros gerados pelas mitocôndrias. A jogabilidade mudou pouco e você pode esperar pelo mesmo sistema de batalha, com inimigos atacando em tempo real. A única mudança é que agora você pode fugir no meio de uma batalha caso a situação fique difícil e você não tenha como se defender. A



pedido dos fãs de Parasite Eve, foram acrescentadas novas armas e poderes para Aya, que, além da habilidade de detectar seres com as mitocôndrias alteradas, conta com novas magias como Combustion, Antibody e Necrosis. Entretanto, o poder mais vantajoso de Aya é a

Parasite Energy, que representa a capacidade de controlar a energia das mitocôndrias para atacar os inimigos ou curar suas feridas. O game mantém as mesmas características de RPG cinemático, procurando explorar a ambientação e explicar bem a história do jogo e dos personagens.

*Já disponível*







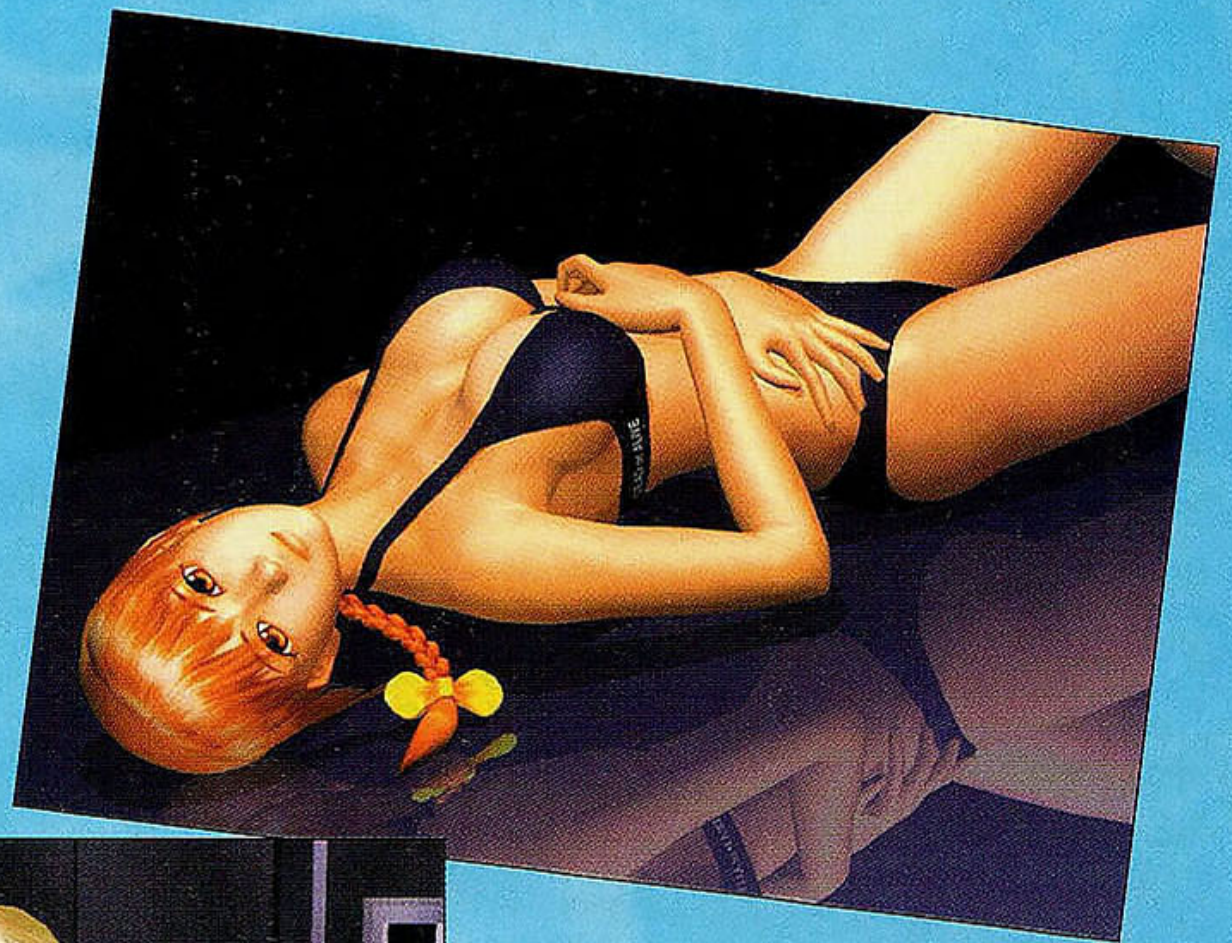
# DEAD OR ALIVE 2

TECNO

luta

DREAMCAST

**Dead or Alive** ficou famoso no arcade e no PlayStation por ser o primeiro jogo de luta a dar ênfase aos personagens femininos (como se pode ver nessas fotos). Agora é a vez de a galera do Dreamcast conferir a segunda versão da série, que, por enquanto, só foi lançada para arcade devido à alta qualidade de suas imagens. Falando em imagens, o gráfico é sem dúvida o ponto forte de **Dead or Alive 2**. O game conta com dois sistemas gráficos diferentes, um para as animações em computação gráfica e outro para a renderização dos personagens e dos cenários. Quanto ao



sistema de luta, o maior diferencial desta versão continua sendo o sistema de esquiva e defesa. Ao invés de um botão de defesa (como em Virtua Fighter), o jogador dispõe de um botão de esquiva, que pode ser usado para fugir do golpe, bloquear ou travar um ataque de um adversário.

Também dá para usar em conjunto para que o personagem execute uma defesa e um contra-ataque. Como o outro jogador também pode contra-atacar, o resultado são cenas de luta no estilo dos melhores



filmes de Kung-Fu. Se você achou que **Soul Calibur** mostrou toda a jogabilidade e os gráficos que o Dreamcast pode oferecer, prepare-se para uma surpresa.

Disponível em março





# As Novas Feras



## SHENMUE

SEGA

RPG

DREAMCAST

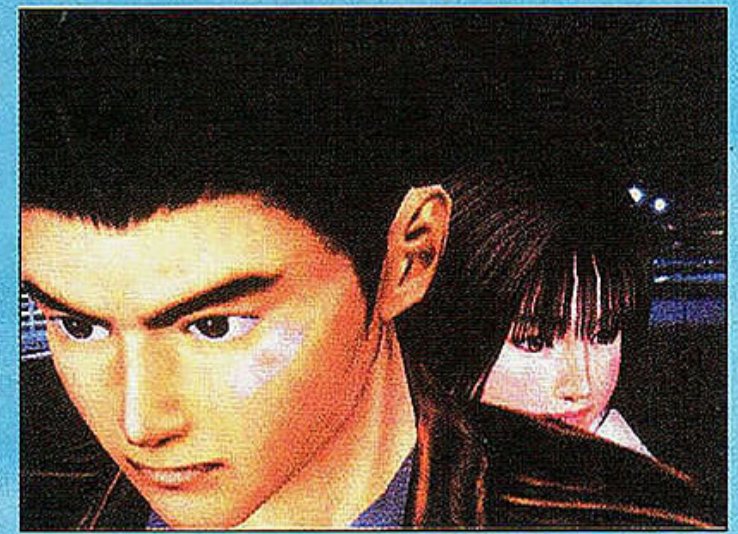
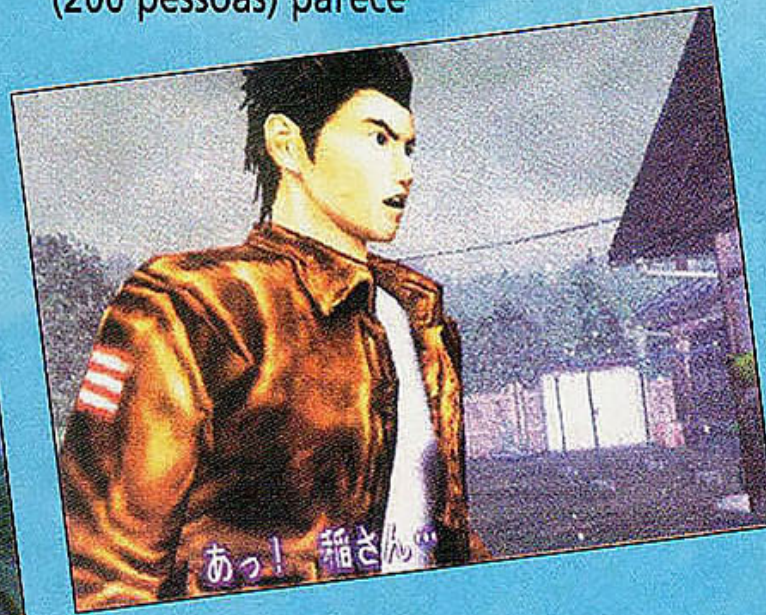
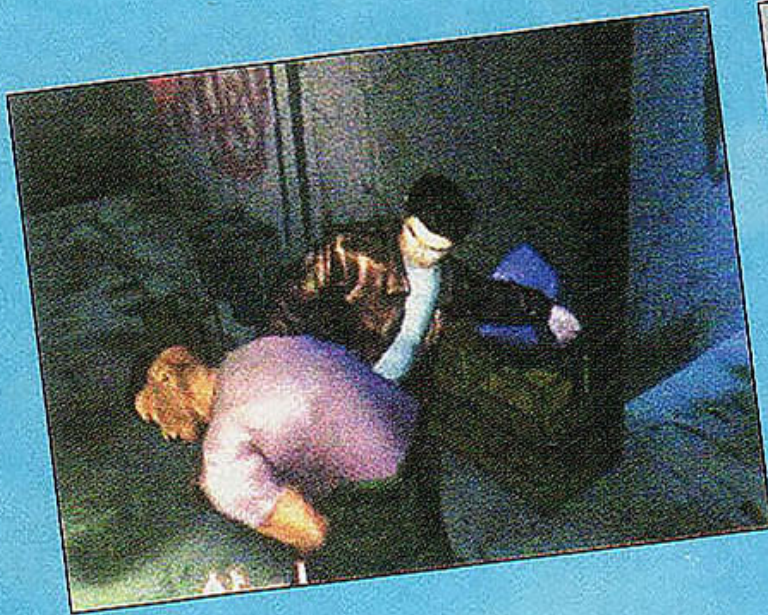
Um dos RPGs mais esperados de todos os tempos, **Shenmue** é um projeto ambicioso que pretende ser uma nova referência para o gênero. A Sega pretende trazer para o Dreamcast um RPG com um nível de realidade nunca antes visto. Desde os gráficos dos personagens até o sistema de jogo em

tempo real, tudo em **Shenmue** foi feito para dar ao jogador a sensação de que ele está vivendo uma história real. O personagem principal é Ryo, que tem o seu pai assassinado por Souryu e parte em uma jornada para acertar as contas com o vilão. Serão 3 modos de jogos: Adventure, Free Battle e Quick Timer. Além deles, existirá um quarto modo que só será jogável com o CD extra com acesso à Internet obrigatório. Pelo custo (cerca de US\$ 30 milhões) e pela equipe (200 pessoas) parece



que a Sega está disposta a mostrar a força do Dreamcast.

*Já disponível*



## BREATH OF FIRE IV

CAPCOM

RPG

P.STATION

A Capcom continua mandando bem com **Breath of Fire IV**. O herói da história é Ryu, que acorda no deserto sem memória e começa a sua jornada em busca de sua identidade. Os gráficos dos cenários usam uma avançada tecnologia de polígonos, permitindo



fundos 3D que parecem pinturas e se moldam com perfeição aos personagens, todos em 2D. Apesar de ser um RPG, o game apresenta algumas características de estratégia. Uma delas é o sistema de batalha, que permite que você acerte as posições

de combate de cada personagem antes de a batalha começar. É importante adaptar suas estratégias a cada inimigo, levando em conta o cenário e a suas chances.

*Sem data prevista de lançamento*





# POKÉMON STADIUM

NINTENDO

estratégia

NINTENDO 64



Os monstros estão de volta ao Nintendo 64 com **Pokémon Stadium**, que na verdade é o **Pokémon Stadium 2** japonês. O game traz os 151 Pokémon, totalmente em 3D e com todas as suas habilidades especiais. O esquema de jogo é simples: você pega os seus monstros e tem de derrotar os



outros treinadores em um estádio e se transformar no maior mestre Pokémon que existe. Fácil? Nem tanto, pois para se dar bem você vai precisar treinar muito bem os seus Pokémon e fazer uma estratégia perfeita para derrotar os diversos tipos de adversários

que irão aparecer. O mais legal desta versão é a possibilidade de pegar os Pokémon do seu Gameboy e colocá-los para lutar no Nintendo 64.

*Disponível em março*



# DIABLO II

BLIZZARD

ação/RPG

PC

Além dos novos itens e armas, o game traz novos personagens para substituir os antigos. Eles são: Amazon, Sorcerer, Sorceress, Barbarian, Paladin, Dark Cleric e o Necromancer. Os principais



**Diablo** é considerado por muitos o game que revolucionou os jogos multiplayer para PC. **Diablo II** dá seqüência à história da pedra que continha o espírito de Diablo, um dos três senhores do inferno. Agora ele espalhou sua horda de mortos-vivos e demônios por todo o mundo e só alguns poderosos guerreiros podem derrotá-lo.

problemas da primeira versão, que deixaram os jogadores bem insatisfeitos, como o fato de o jogo online aceitar dicas, já foram corrigidos. Aliás, a Blizzard já anunciou que evitar a ação dos trapaceiros é uma das prioridades da equipe de **Diablo II**.

*Sem data prevista de lançamento*



# As Novas Feras



## GRAN TURISMO 2000

SONY  
Corrida

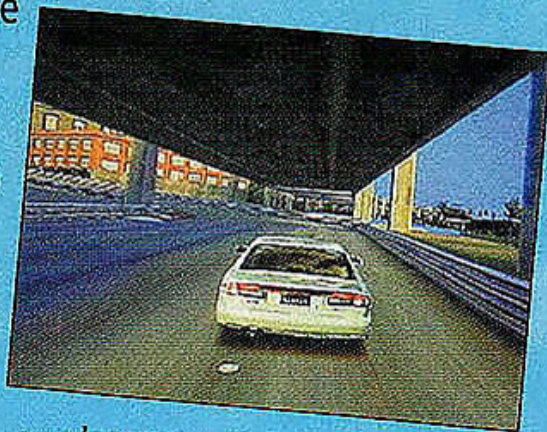
P.STATION 2

A seqüência de **Gran Turismo** foi um dos jogos escolhidos pela Sony para estreiar o Playstation 2. E parece que a escolha não poderia ser melhor. **Gran Turismo 2000** foi uma das principais atrações na Tokyo Game Show de 1999.

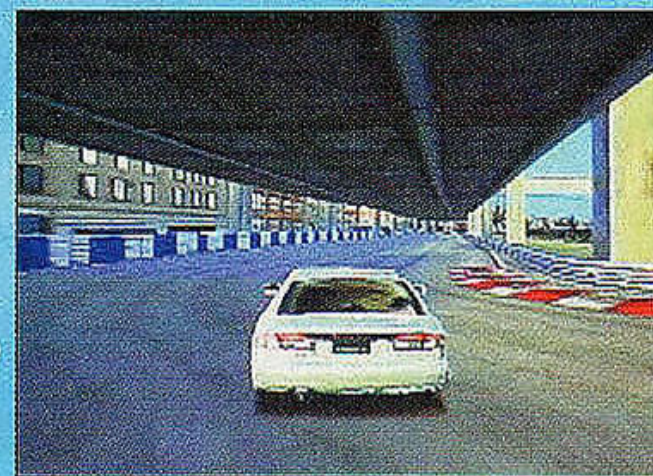
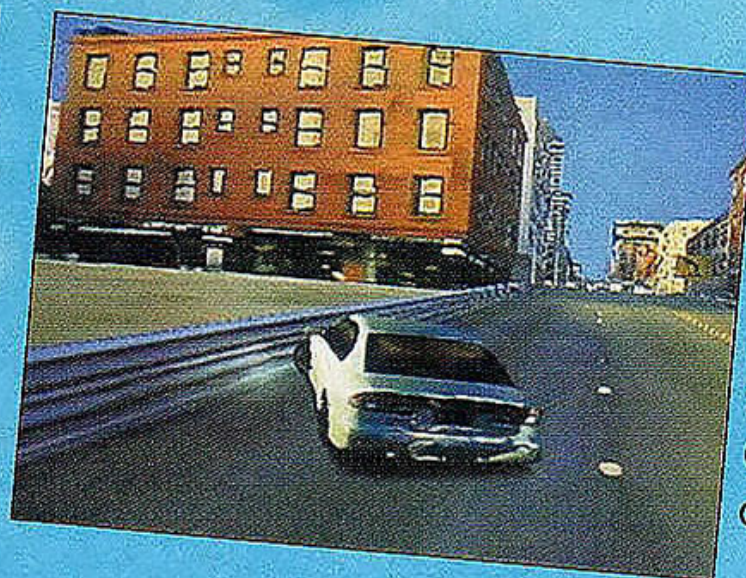
A jogabilidade

pouco mudou. A diferença fica por conta dos gráficos, que, com o poder do

novo console, ganham muito mais vida e realismo, fazendo com que até mesmo os pilotos acostumados com jogos de corrida no



Arcade e no Dreamcast fiquem de queixo caído. Uma das pequenas inovações foi a possibilidade de controlar o carro com o joystick analógico. Quanto mais você aperta o



acelerador, mais o carro anda e mais o controle vibra. Os carros e as pistas foram, em sua grande parte, tirados de **Gran Turismo 2** do PlayStation e continuam fiéis aos originais.

*Disponível em março*



## FEAR EFFECT

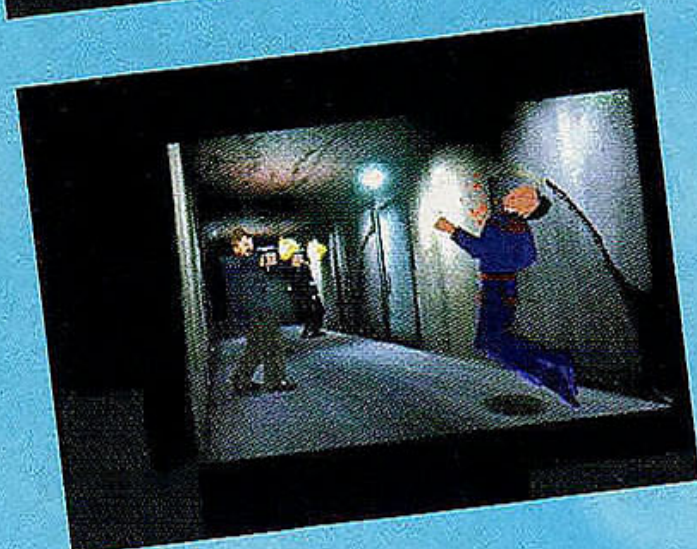
EIDOS  
ação

P.STATION

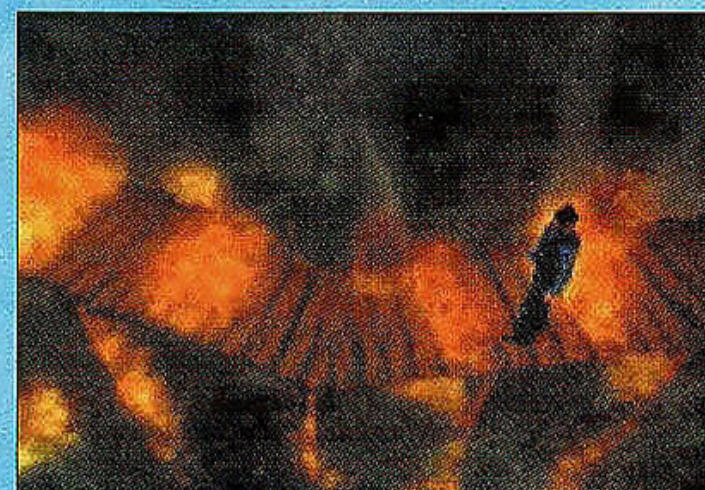


**Fear Effect** para os outros jogos do gênero é a ausência da barra de energia. No lugar dela existe a barra de medo, que mede a auto-confiança e a coragem do personagem.

*Disponível em fevereiro*



Depois de **Tomb Raider: The Last Revelation**, a Eidos traz **Fear Effect** para os fãs de aventura. O jogo conta a história de Hana, uma mercenária, que, junto com outros 2 companheiros de trabalho, é contratada para salvar a filha de um poderoso empresário chinês. Porém, o que parecia uma missão simples acaba se tornando uma jornada com muitos mistérios e ação. Os cenários são pré-renderizados e os gráficos dos personagens são no estilo anime (quadrinhos japoneses), uma combinação nunca vista em jogos de ação. Porém, a principal diferença de

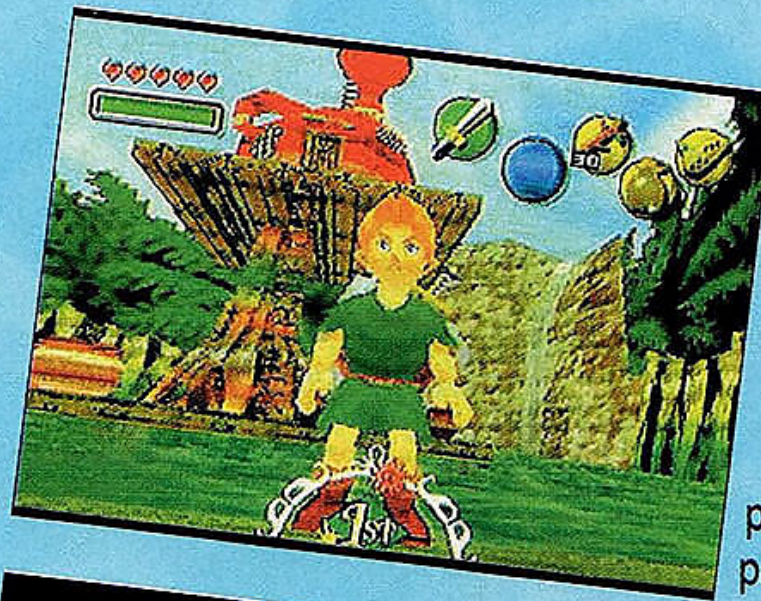
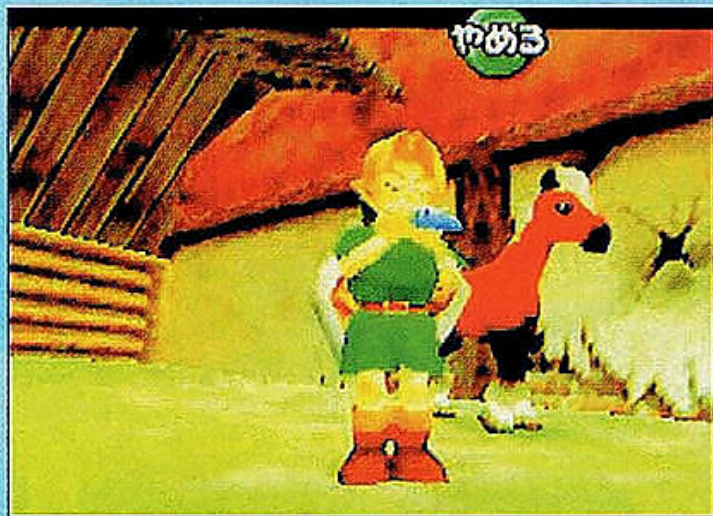






**ZELDA  
GAIDEN**  
NINTENDO  
RPG  
NINTENDO 64

A tão esperada seqüência de **Zelda** promete fazer jus à fama da série, trazendo de volta o mundo de Hyrule e seus habitantes, que dominaram o mundo dos games no final de 1998. Esta versão conta, mais uma vez, a história de Link e mostra sua jornada para salvar o mundo do maligno Ganondorf. Todo



pois **Zelda Gaiden** é, na verdade, a parte de **Ocarina of Time** que não coube no mesmo cartucho. A principal mudança fica por conta das máscaras, que dão a Link poderes especiais.

*Disponível em março*



o sistema de jogo foi feito com a mesma base do jogo anterior, ou seja, muito pouco muda nos comandos, gráficos e sons. Isto era de se esperar,



**ETERNAL  
DARKNESS**  
SILICON KNIGHTS  
ação  
NINTENDO 64

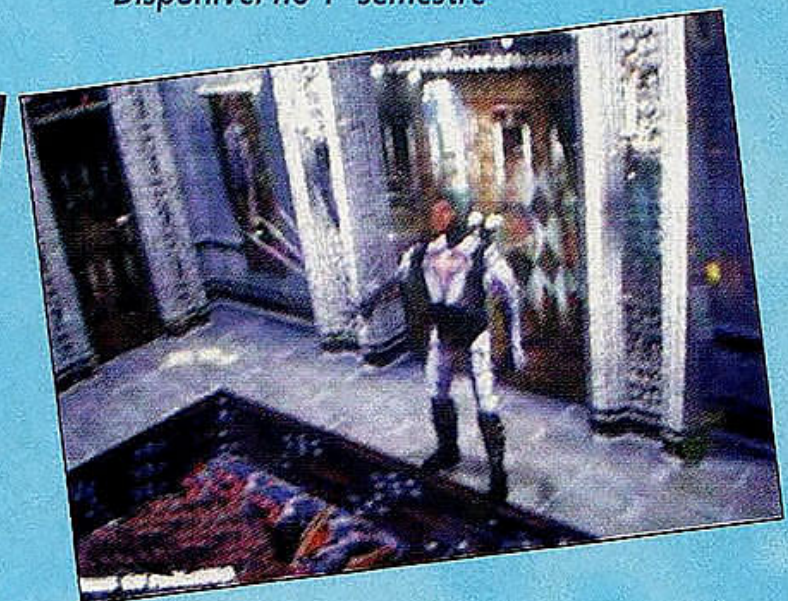
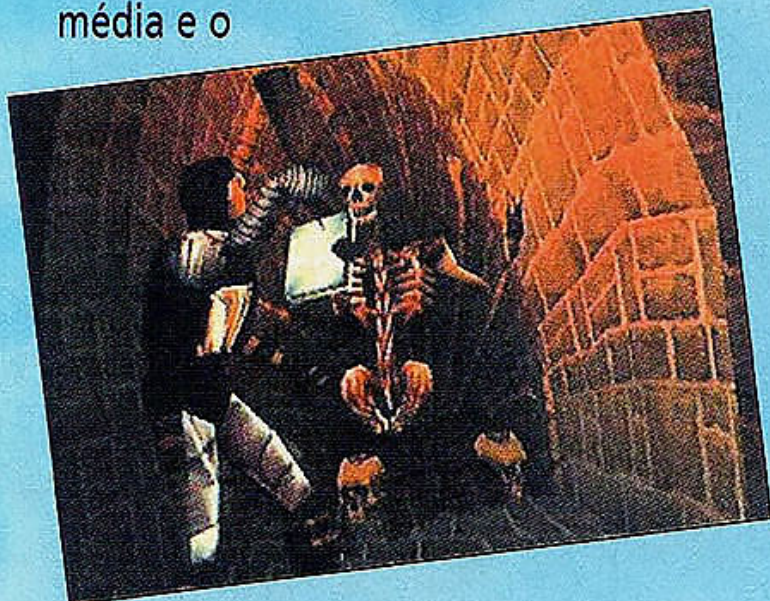
Imagine um **Resident Evil** na época medieval. O resultado é **Eternal Darkness**, o jogo que promete atender aos pedidos dos fãs de games de terror que se decepcionaram com **Castlevania 64** e **Castlevania: Legacy of Darkness**. A ação rola na idade média e o

jogador assume o papel de um paladino, que luta para livrar o mundo das forças do mal. Entre os inimigos você pode esperar encontrar zumbis, esqueletos, lobisomens e vampiros, cada um com suas forças e fraquezas. Por exemplo, é impossível matar uma múmia só com a espada. Você vai ter de atear fogo em suas bandagens para que ela morra. Os gráficos são totalmente



tridimensionais. Você vai precisar do cartucho de expansão para criar os visuais 3D mais impressionantes já vistos no Nintendo 64, de acordo com a Silicon Knights.

*Disponível no 1º semestre*





# As Novas Feras



## TEKKEN TAG TOURNAMENT

NAMCO

Luta

P.STATION 2

Se, por um lado, **Dead or Alive 2** pretende desbancar **Soul Calibur** no Dreamcast, a Namco espera dar o troco com **Tekken Tag** para o PlayStation 2. Com o poder do novo console, os gráficos do jogo chegam muito perto das animações em computação gráfica



da abertura de **Tekken 3**. Fora a qualidade gráfica fantástica, o game é basicamente o mesmo do Arcade. Além dos quatro botões normais de Tekken, existe o botão "Tag", que serve para chamar o outro personagem como em **Marvel vs. Capcom**. Com a troca você pode atacar o oponente e encher a energia do personagem que não está lutando. Um detalhe que foi acrescentado são as novas animações de personagens como Yoshimitsu e Heihachi, que meditam antes de lutar.

*Disponível em março*



## SNK VS. CAPCOM

CAPCOM

Luta

DREAMCAST



Todo o fã de jogos de luta que se preza está esperando ansiosamente por este lançamento. **SNK Vs. Capcom** foi apresentado pela primeira vez na Tokyo Game Show. Apesar de o game ainda estar em fase de desenvolvimento, alguns personagens já foram confirmados. Do lado da SNK estão Terry, Kyo, Iori, Mai, Benimaru e Raiden. Da galera da Capcom temos Ryu, Ken, Zangief, Guile e Chun-li. Ainda podem ser acrescentados mais personagens, tudo vai depender da Capcom, que foi a empresa escolhida para desenvolver o

jogo. Um dos maiores problemas enfrentados na hora da produção do jogo foram os gráficos, já que os da Capcom são bem coloridos e desenhados, enquanto a SNK prefere personagens mais sérios e movimentos mais realistas. Mas, pelo que se pode ver pelas fotos, parece que acharam uma boa solução, tanto para os personagens como para os cenários. O jogo promete. É esperar para ver.

*Sem data prevista de lançamento.*





**D2**  
**WARP**  
 RPG/Ação  
**DREAMCAST**

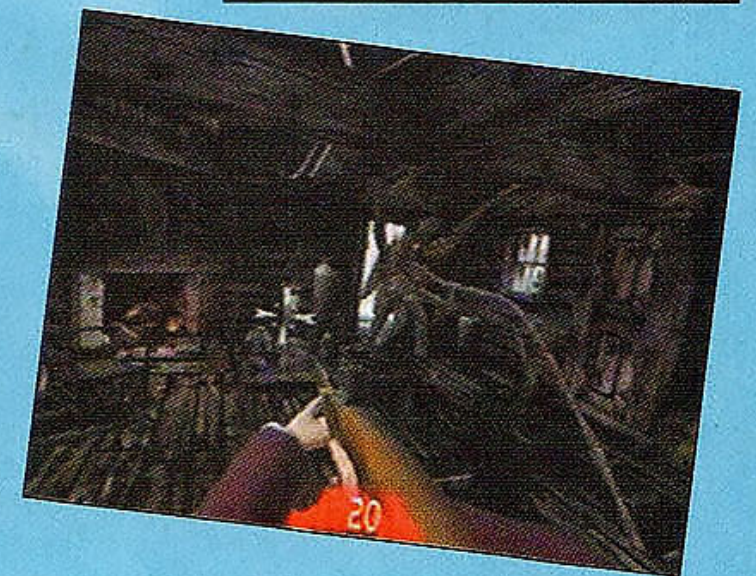
Quem tem um Dreamcast e curte RPG não tem do que reclamar. Além de **Shenmue**, o console está ganhando mais um game que promete ser uma referência quando este for o gênero do game. Tudo começa quando Laura Parton sofre um acidente de avião e acaba perdida no meio de uma forte nevasca no Canadá. Ao conseguir abrigo



em uma fazenda deserta, ela descobre que está cercada de aliens que buscam hospedeiros humanos para dominar o planeta. A maior preocupação

da Warp ao fazer **D2** foi a câmera, que muitas vezes é um problema em jogos de ação e RPG, mais atrapalhando que ajudando. Destaque também para os efeitos e a trilha sonora, composta pelo próprio Kenji Eno, o autor do jogo.

*Disponível no 1º semestre de 2000*



**OGRE BATTLE**  
**64**  
 QUEST  
 RPG  
**NINTENDO 64**

O continente de Zeteginia corre o risco de ser inteiramente dominado pelo império Holy Lodis, e a única pessoa que pode impedir isto é o recém-formado Magnus Gallant. Baseado totalmente na estratégia das batalhas, **Ogre Battle 64** trás a continuação de **Tactics Ogre**, um grande sucesso no

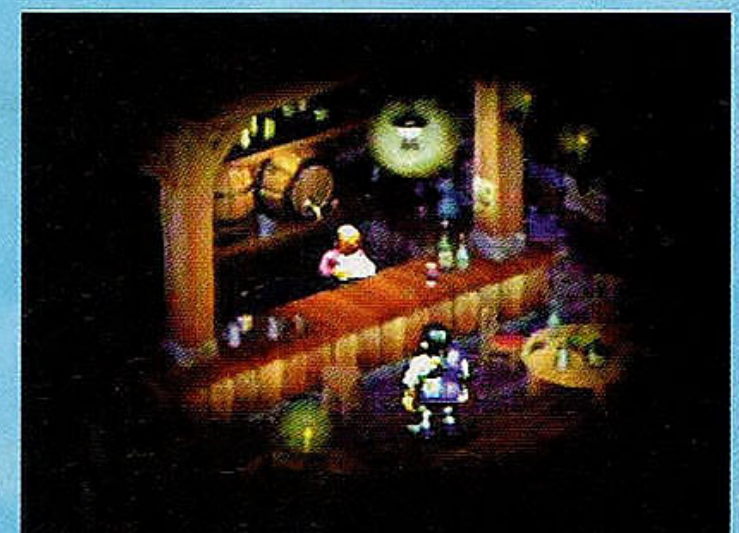


são feitas antes das batalhas e devem ser planejadas com base nas habilidades de cada tropa.

*Disponível em maio*



Snes. Os gráficos, apesar de simples, são bem elaborados e seguem a linha da versão anterior. O sistema de batalha é bem tradicional e o controle do jogador sobre as ações do personagem é limitado à escolha das táticas de luta. As principais mudanças





# Lançamentos



**P.STATION**

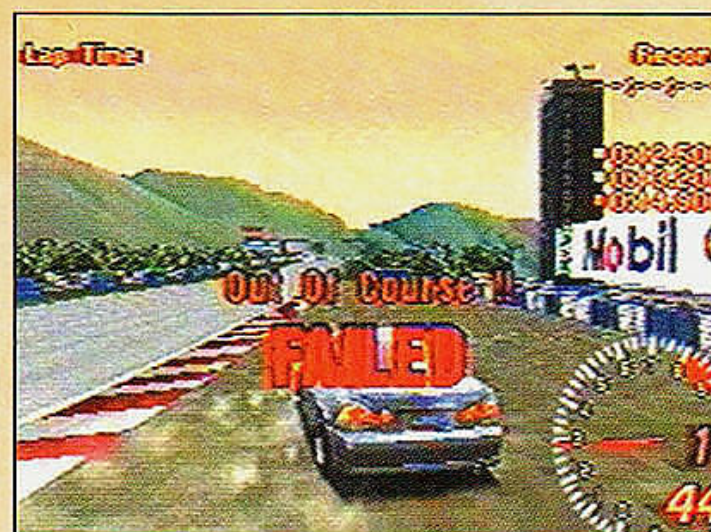
**SONY**  
2 jogadores  
Memory Card

Maior e melhor. Em dois CDs, **Gran Turismo 2** traz novidades no mínimo empolgantes. O game ganhou mais pistas, algumas centenas de carros e, claro, mais fabricantes. Tem novo modo de jogo também, o modo Rally, com jogabilidade bastante diferente. É coisa para macho: nesse modo o carro derrapa nas curvas e é preciso ter braço bom para controlar a máquina. O bom e velho modo Arcade ocupa um CD inteirinho. É o que tem maior variedade

de carros e também é o melhor para treinar o traçado. No segundo CD está o jogo tradicional, em que você tem de passar nas provas para conseguir a licença, comprar seu carro e disputar provas em diversas categorias. Os gráficos não mudaram praticamente nada. Algumas pistas têm maior resolução como é o caso da High Speed Ring. O som ficou um pouco melhor. As músicas combinam com a ação e dão ritmo ao jogo. Sem dúvida, **Gran Turismo 2** é o jogo de corrida mais completo de todos os tempos.

*Ao fazer essa curva, apenas solte o acelerador de leve*

*A faixa amarela é a indicação do traçado ideal, passe sempre no meio dela*



*Para obter a carteira, não vale passar sobre a grama*



*No primeiro teste da carteira B, pare sobre a faixa azul*



*Usando o FIAT Coupé, aperte o freio quando estiver a 900 metros*



*Para obter um tempo menor, abuse do guard-rail*







Alguns campeonatos têm limite de PS. Observe sempre o PS de seu carro antes de entrar

Cada parte da cidade possui fabricantes de países diferentes. Visite todas as partes

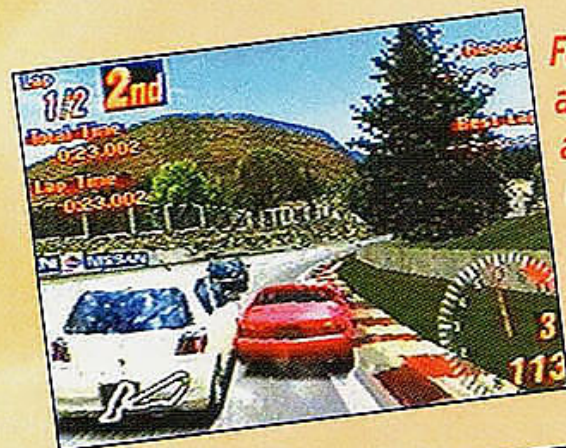


Existem quatro tipos básicos de corrida, separadas por categoria. As melhores para começar são as duas primeiras



Apesar da eficiência do seu carro aumentar muito pouco, limpe o

sujão de vez em quando, principalmente depois de uma Dirt Race



Fechar os adversários ainda é uma das melhores formas de deixá-los para trás

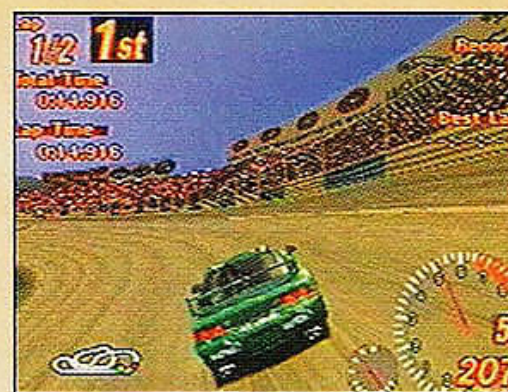


Compre uma boa variedade de pneus e depois o control, que vai escolher o melhor pneu automaticamente



Você pode entrar na disputa desde que tenha um carro do mesmo fabricante

Os fabricantes propõem pequenas competições.



O Mitsubishi GTO ainda é um dos melhores carros, além de rápido ele dificilmente roda



A melhor peça de motor para comprar no começo é o computador

No Wheel Shop, existem centenas de rodas para dar um visual novo ao seu carro



## Lista de fabricantes

Fabricantes	Nº de modelos disponíveis
Alfa Romeo	11
Aston Martin	4
Audi	9
BMW	9
Chevrolet	11
Citroen	4
Daihatsu	17
Dodge/Chrysler	14
FIAT	6
Ford	21
Honda	47
Jaguar	7
Lancia	7
Lister	2
Lotus	13
Mitsubishi	44
Mazda	38
Nissan	81
Mercedes-Benz	8
Peugeot	10
Plymouth	5
Renault	7
Rover	4
RUF	6
Shelby American	6
Subaru	38
Suzuki	13
Tommy Kaira	7
Toyota	69
TVR	9
Vauxhall/Opel	8
Vector	2
Venturi	3
Volkswagen	7



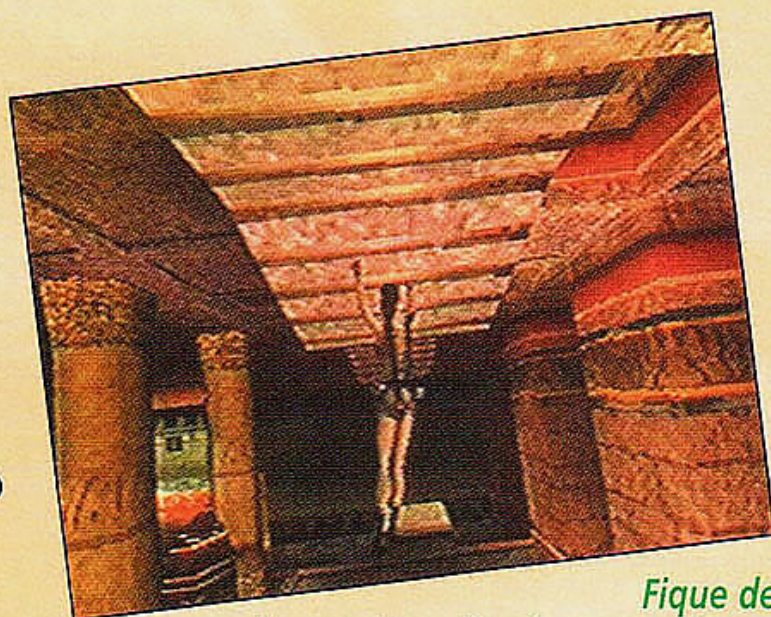


# Lançamentos

**P.STATION**

**EIDOS**  
1 jogador  
Memory Card

Lara Croft, quem diria, praticamente nasceu numa pirâmide egípcia. **Tomb Raider: The Last Revelation** mostra o início da vida de aventuras da heroína. É com a Lara ainda adolescente que você vai começar a jogar. Ela e seu mestre estão desenterrando ossos no Egito quando sofrem um acidente. Por ganância, o cara acaba preso lá. Lara volta para casa, mas, muitos anos depois, resolve voltar para ver o que aconteceu com o cara. Prepare-se para reaprender muita coisa. Lara tem movimentos novos: agora escala e se pendura em cipós. Além disso, você terá menos switches e alavancas pela frente, o que contribui para o ritmo frenético de **Tomb Raider 4**.



Fique de olho no desenho do teto, pois em muitas salas há lugares como esse em que você pode se pendurar



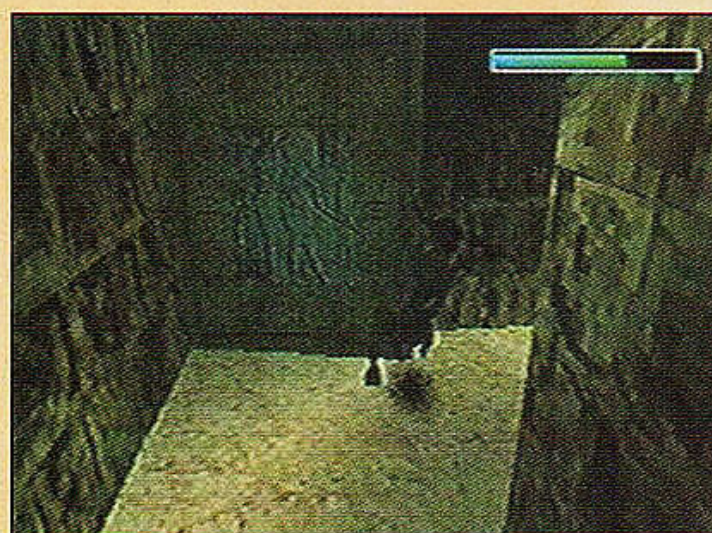
Com o botão X, puxe essa corda para abrir os portões na água

## TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

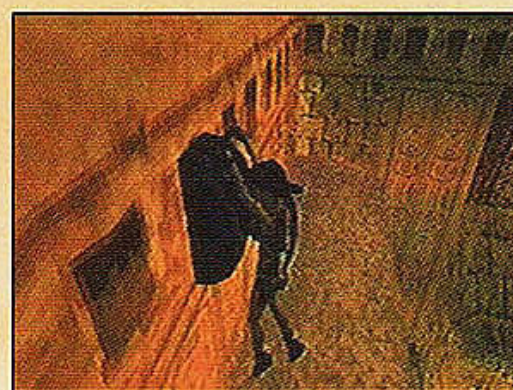
Não perca tempo e munição tentando acertar esse cara. Espere ele baixar a guarda para então atirar



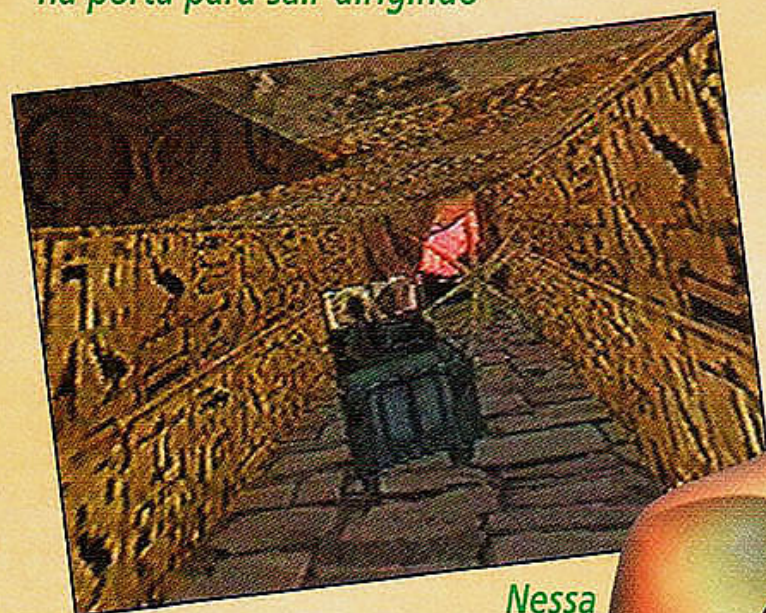
Depois de pegar a chave que o inimigo deixa cair, vá até a caminhonete e aperte X na porta para sair dirigindo



Aperte X para abrir portas como essa no fundo d'água

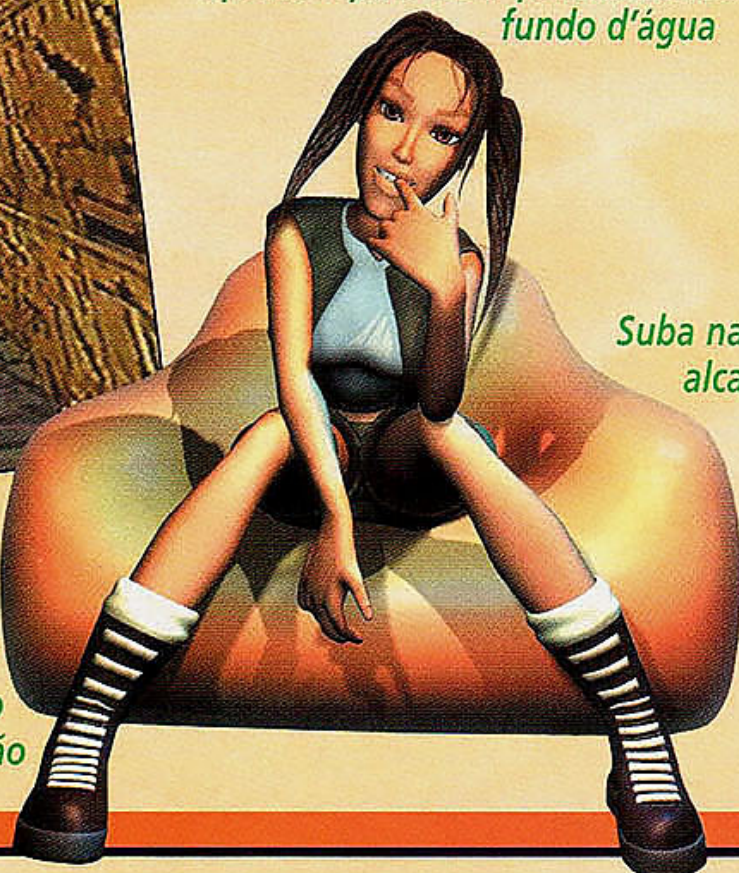


Pendurado no teto, caia e segure o botão X para acionar esta alavanca

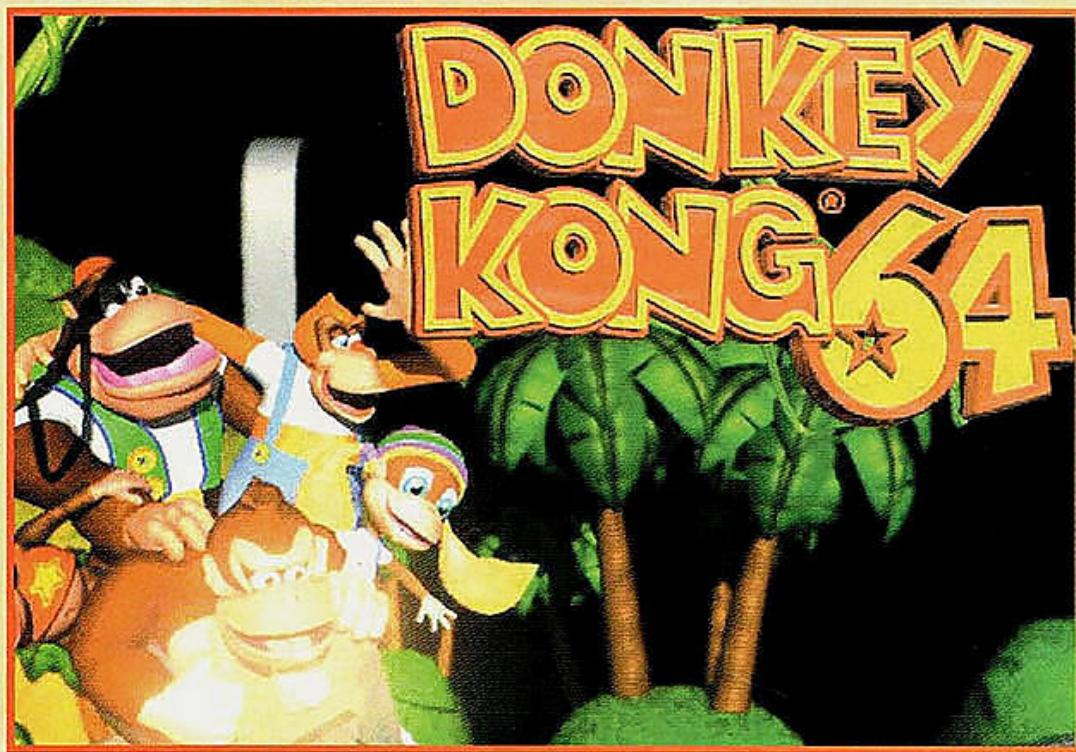


Nessa subida, tome cuidado com as bolas de espinho que caem do teto. Ande pelos cantos e siga rapidamente para o outro lado quando a bola vier em sua direção

Suba na pedra para alcançar o teto. Entre na passagem



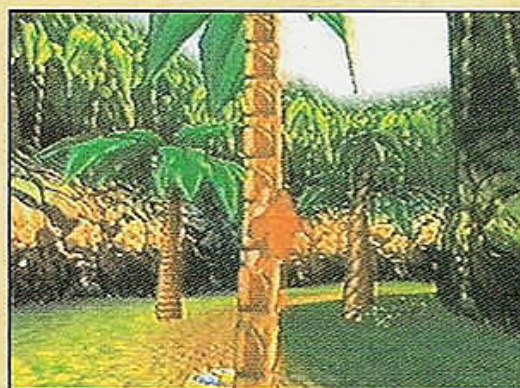




**NINTENDO 64**

**RARE**  
2 jogadores  
Memory Pack

Donkey Kong 64 é a melhor versão já estrelada pelo gorila da Nintendo. O game tem menos ação que seus antecessores. Agora vale mais explorar o mundo criado pela Rare em busca de moedas, bananas e outros itens que garantem a Kong força suficiente para salvar seus quatro amigos. Sempre que



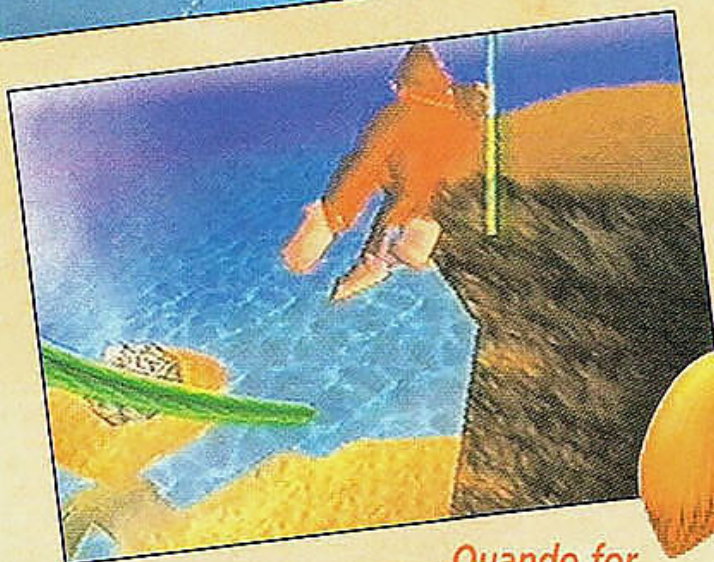
Em árvores com esse tipo de tronco, suba até chegar às folhas para alcançar os cipós

salvar um deles, você poderá encarnar o personagem, usando suas habilidades

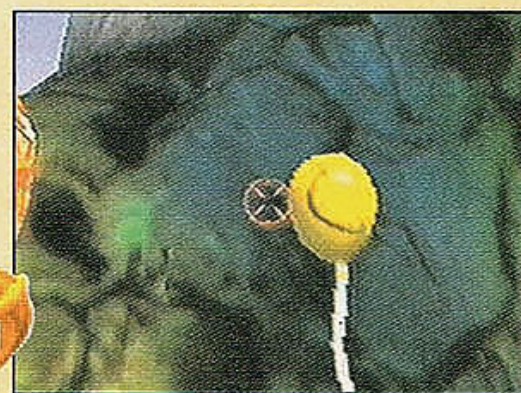


únicas. E isso não é só gracinha. O mais importante no jogo é descobrir qual o primata mais adequado para resolver os pepinos. Por isso, fique atento às placas que a galera da Rare espalhou pelo game para dar uma mãozinha. Elas indicam o macaco que pode realizar a tarefa com mais facilidade.

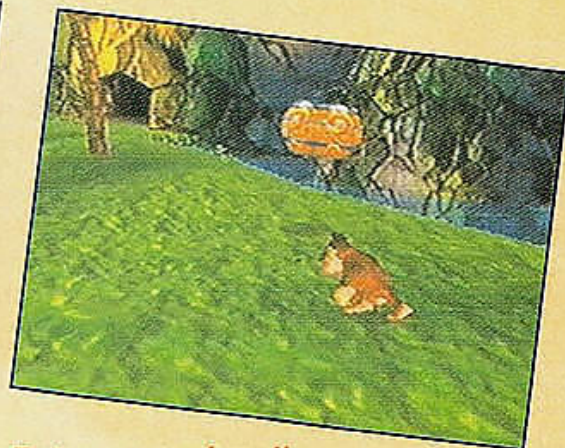
Para fazer o gorila mergulhar na água, aperte o botão Z e aperte, segure e solte o botão B para se movimentar dentro d'água



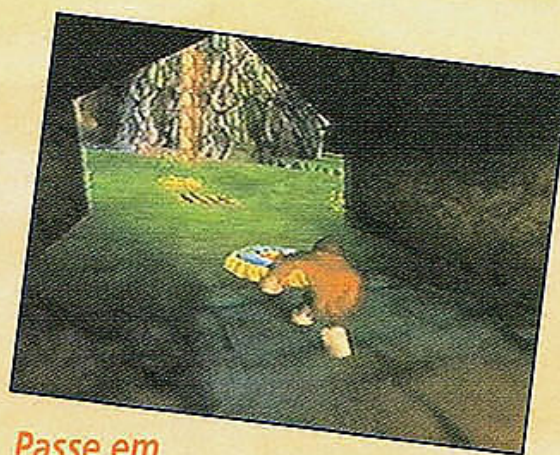
Quando for pular de um cipó para o outro, espere ele se movimentar para o lado desejado e use o botão de pulo



Com a Coconut Gun você consegue destruir os balões espalhados pelas fases. Eles escondem bananas



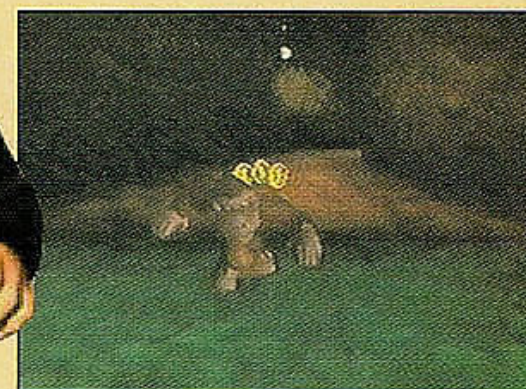
Entre nesse barril para trocar de personagem, caso você tenha liberado algum



Passe em cima dessas tampinhas para acionar o tele transporte. Com isso, você poderá voltar para esse ponto de qualquer lugar



Pule em cima dos switches para liberar as portas e prosseguir



Pegue as moedas durante as fases para conseguir vários itens dentro das cabanas



Para se sair bem na arena e não cair no abismo, use o ataque apertando A e depois Z



Use a arma para acertar a placa com uma figura de um coco e com isso liberar a porta



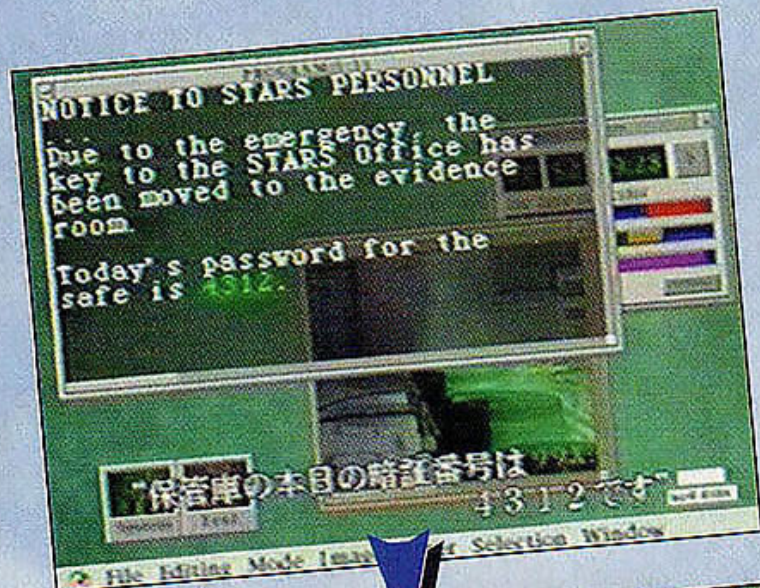
**P.STATION**

A coleção de zumbis que você teve de enfrentar nas duas primeiras versões de **Resident Evil** já ficou para trás. Para animar a festa, a Capcom inventou um zumbi monstro, chamado Nemesis, que vai fazer você gastar mais pólvora e cérebro. Isso não quer dizer que ele seja o único inimigo a ser vencido, apenas que é o principal. Por falar em pólvora, uma inovação desta versão é que agora você consegue a munição através de combinações com seus diversos tipos. A

**CAPCOM**  
1 Jogador -  
Memory Card

vantagem é que você ganha uma quantidade considerável de balas para mandar a zumbizada pro espaço. Aliás, você agora é a gata Jill. Sua missão é escapar de Raccoon City e, claro, do grandalhão Nemesis. Chegar ao final está mais fácil nesta versão. Se você tiver um fim-de-semana disponível, é bem arriscado chegar ao final do game. Os quebra-cabeças mudam toda vez que você começa um novo jogo. Não perca tempo decorando nada, não vai adiantar. O game rola de maneira diferente em algumas partes, principalmente quando Jill é submetida a situações de perigo. Às vezes, ela encara, em outras, deixa os monstros a ver navios.

# RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



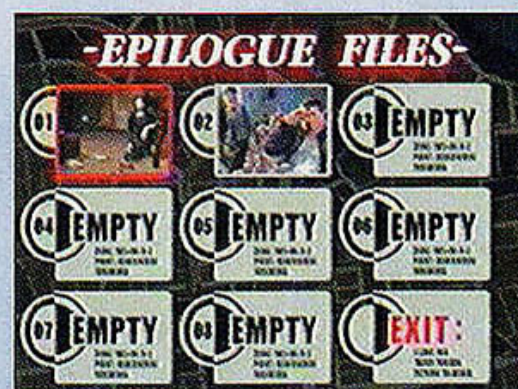
Examine a carteira de Brad e obtenha seu ID card. Ou então use o ID card de Jill diretamente no computador. Anote os números em verde e digite-os para abrir essa gaveta. Pegue a Star Key



Quando o canhão disparar a primeira vez, ele vai formar um vão. Atraia o monstro para esse vão e deixe o canhão acabar com ele



Escute a música e encaixe os pinos de maneira que a música fique o mais afinada possível com a original. Na primeira opção, você encaixa o pino em cima; na segunda opção, em baixo; na terceira opção, volte para o pino anterior; na quarta, avance para o próximo pino; na quinta, você sai do painel; na sexta e última você escuta a parte correspondente ao pino



**Epilogue Files:** ao terminar o jogo você abre um Epilogue

File que nada mais é que o desfecho dos principais personagens de RE 1 e RE 2. Para abrir todos é preciso acabar o jogo oito vezes



**The Mercenaries: Operation Mad Jackal**  
Basta terminar o jogo com qualquer Grade. Esse modo de jogo serve para você comprar armas com munição infinita e usá-las durante o jogo. Entre elas estão um fuzil, uma metralhadora giratória e o lança-foguetes



**Boutique Key (Roupas Especiais):** se você acabar o jogo com, no mínimo, Grade D, vai ganhar a chave da Boutique. Comece o jogo novamente e pegue-a no baú. Acabando com Grade D você vai ganhar apenas uma das roupas. Ao conseguir um Grade maior que D você habilita outra roupa. Para habilitar todas elas é necessário conseguir Grade S



Não é à toa que Rayman é o mascote da Ubi Soft, empresa francesa de games que também produziu **Monaco Gran Prix**. A galera caprichou de verdade no jogo, que tem gráficos impecáveis, ótima movimentação e jogabilidade e muita ação. Tudo isso é resultado do grande número de polígonos usados na construção do game. Rayman tem três tipos de movimentação diferentes. Ele anda corre e voa. Este último movimento é especialmente engraçado, pois o nosso mascotinho sem braços e pernas – característica do desenho do jogo – transforma suas orelhas em

# RAYMAN 2

## THE GREAT ESCAPE

hélices. Outro movimento que ajuda bastante é o de pendurar-se nos cipós. Rayman tem de fazer tudo isso porque toda a população de seu mundo foi

Fale com Clark. Ele deixará você prosseguir, se ganhar a poção. Volte para a fase 3 e pegue a plataforma da esquerda



dominada por piratas. Rayman, o mais esperto da raça, recuperou seus poderes mágicos e escapou da nave dos piratas. Tudo resolvido? Coisa nenhuma! Agora é que ele vai mostrar que vale o quanto pesa, libertando o seu povo dos vilões. A tarefa, podem crer, vai ser das mais agradáveis.



**Fase Bônus** - ao pegar todas as bolinhas amarelas e destruir todas as jaulas de uma determinada fase, você vai para uma fase bônus. Você participa de uma corrida e, se ganhar, enche o life. Aperte seguidamente A e B para correr



Para matar Clark, que está envenenado, atire nos três botões vermelhos e acione o laser. Ele vai cair no chão: essa é a hora certa para atirar

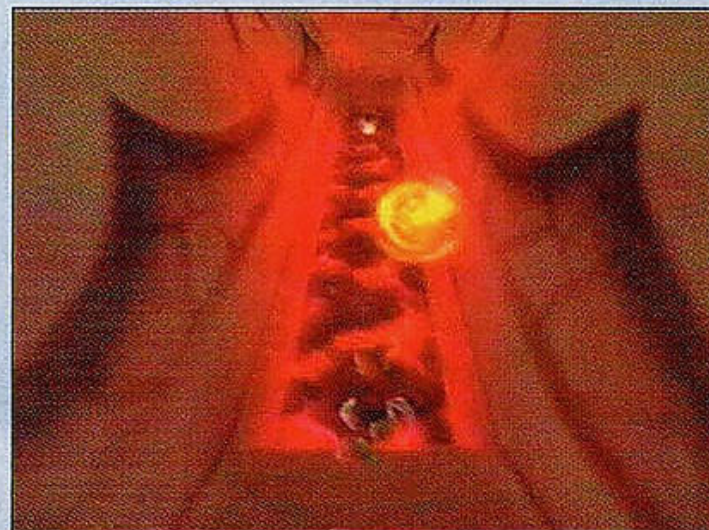


Siga em frente usando os arcos. No último, acerte o bloco de gelo para matar o inimigo

Use o barril no fogo para voar. Pare nas plataformas para pegar os itens



Para derrotar essa máquina, arraste o barril de TNT e lance-o nas bandagens. Se a máquina atirar bolas de canhão, manuseie o barril e atire de volta as bolas



Para passar pelo poço de lava carregando a bola amarela, atire na bolha para ela vir em sua direção. Caia nela, jogue a bola para alto e atire para se movimentar. Ao passar do lado esquerdo, você acha a base



Fale com Clark. Ele deixará você prosseguir, se ganhar a poção. Volte para a fase 3 e pegue a plataforma da esquerda



CAPCOM  
1 Jogador -  
Memory Card

# DINO CRISIS

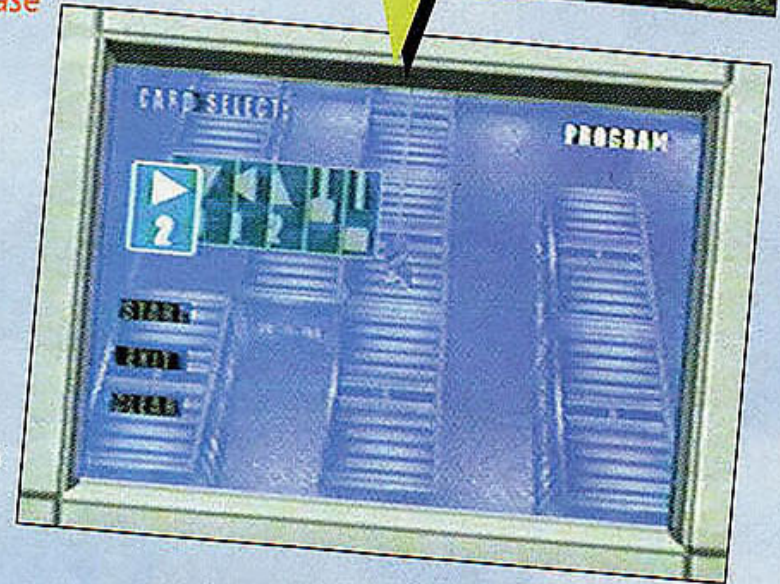
P.STATION

De novo, a Capcom acertou a mão em um jogo de ação com clima tenebroso. Enquanto todo mundo aguardava **Resident Evil 3** para o PlayStation e **Code: Veronica** para o Dreamcast, **Dino Crisis** era lançado para matar o desejo de novidades dos amantes do gênero. Uma das principais sensações do game são os adversários que você tem de vencer: dinossauros capazes de

ultrapassar grades e portas, peritos também em cercos que podem deixá-lo numa fria. Os pré-históricos saíram bem melhores que os zumbis de **Resident**. Outra diferença em relação ao game que o inspirou é que em **Dino Crisis** você pode salvar o jogo quantas vezes quiser. Os continues estão disponíveis, mas é bom não abusar, pois isso pode significar não ter acesso a alguns itens secretos no final. Os itens



Use o Crane Card e digite: 2↑ 1↓ 1← hook; 2↑ 1← release; 2↑ 1↓ hook; 1← release



podem ser guardados em caixas nas paredes, coisa que também dá clima e diversão. Destaque para a possibilidade de misturar itens diferentes de acordo com suas necessidades. Um jogão.



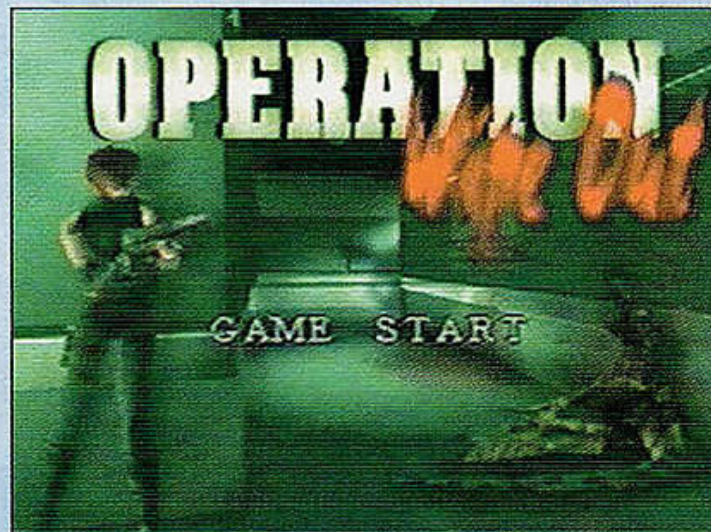
Nessa porta, use os DDK discs H e digite Head para abri-la



Contra o T-Rex, fuja até Rick lhe chamar. Ai, entre no elevador



Terceira roupa especial e Granade Gun: acabe o jogo pela segunda vez (usando sempre o arquivo com o save especial).



Duas roupas especiais e modo Wipe Out: acabe o jogo pela primeira vez e salve quando pedido. Dê um load nesse arquivo. O modo Wipe Out e o guarda-roupa com mais duas roupas estarão acionados



Super Granade Gun (munição infinita): acabe o jogo pela segunda vez (usando sempre o arquivo com o save especial)

Na sala de projeto Stabilizer existem três partes do



Stabilizer. Nesse computador, digite 0367



**P.STATION**

**CRYSTAL DYNAMICS**  
1 Jogador -  
Memory Card

Com seu clima sombrio e violento, **Soul Reaver** é o par ideal para **Dino Crisis**, o game da página ao lado. O pessoal da Crystal Dynamics botou de lado os elementos de RPG que existiam em **Legacy of Kain**, game para PC que deu origem a esta continuação. Aqui o que rola é muita ação, e ação da pesada. A galera parece se inspirar num clima Zé do Caixão, tipo "À Meia-Noite Levarei tua Alma", só que com um visual bem mais sofisticado. Você é um discípulo de Kain e, para vingá-lo,

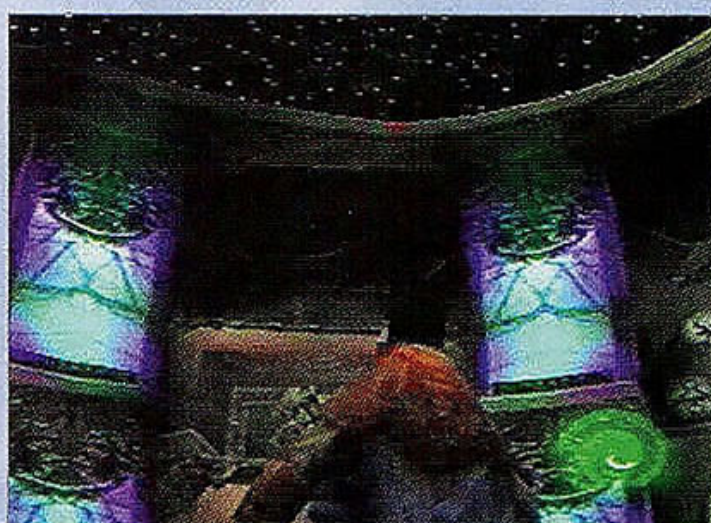


Esses enormes portões você só passa voltando para o mundo das almas

volta à Terra como um devorador de almas. Você pode jogar em dois mundos diferentes, dependendo das suas preferências: o das almas e o normal. Neste segundo, a cada chefe que derrotar seus poderes aumentarão. Caso morra, vai ter de enfrentar as almas. Morrendo, só volta se estiver com a energia toda recarregada. Prepare-se para uma aventura de tirar o fôlego. A ação nunca pára, o suspense é intenso, e a parte técnica ajuda a criar o clima. Destaque especial para os gráficos, com texturas muito bem definidas, e para a narração, que assombra de verdade.



Do lado do portão de ferro você consegue subir e entrar na sala. Quando o inimigo chegar à porta, acione o switch para descê-la sobre ele. Faça isso com o outro portão



Fique com a visão em primeira pessoa para ver onde Kain irá aparecer. Assim, você consegue subir rapidamente e acertá-lo. Faça isso 3 vezes



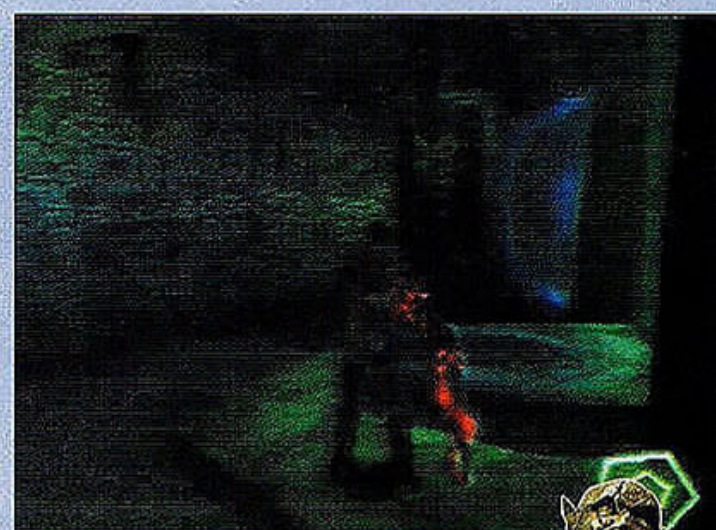
Depois de acertá-lo duas vezes, leve-o para a arena e

rapidamente acione a alavanca quando ele estiver bem no meio para matá-lo

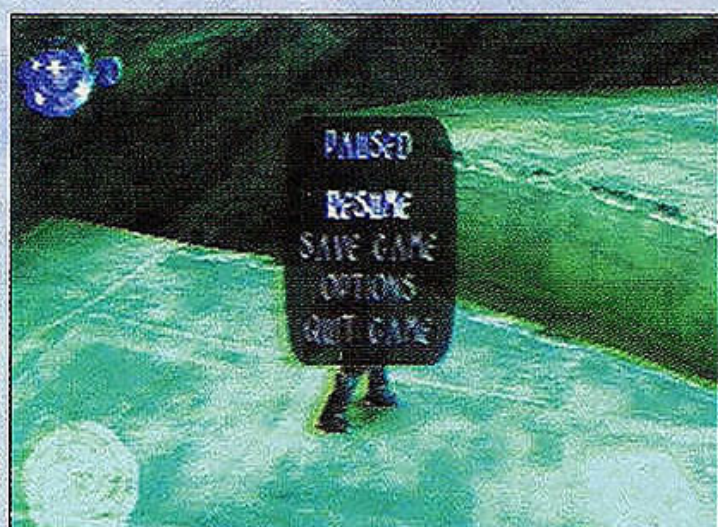


Mudar de plano (espiritual para real e vice-versa) a qualquer hora: pause o jogo,

segure L1 ou R1 e aperte ↑↑↓↓→→←←○←→



Modo Kain Reaver: pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte X○→△←←→↑



Modo Soul Reaver: pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte ↓△L2, →→↓↓←△↓→



Modo Aerial Reaver: pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte X→↑↑△←←→↑





## AÇÃO

RARE  
4 Jogadores -  
Bateria

# JET FORCE GEMINI

NINTENDO 64

Enquanto **Donkey Kong 64** não dava as caras, outros personagens da Rare surpreendiam os fãs de jogos de ação. Com um design muito parecido com os jogos da série **Megaman**, **Jet Force Gemini** incorpora vários estilos em um game só. Com tanta riqueza de detalhes, o tempo que você terá de despende para acabar o jogo também é

grande. São pelo menos 45 horas com um joystick na mão. Primeiro você precisa dar cabo de todos os mundos com os três personagens, Juno, Vela e Lupus. Feito isso, você irá ganhar de King Jeff, um figura que o ajuda no transcórre do jogo, o poder Jetpack. Só com esse poder você tem acesso a todas as fases com qualquer personagem e abre as



**Interromper a queda:** cair de lugares altos causa danos, mas dá para interromper a queda com a ajuda de Lupus ou os jetpacks de Vela e Juno, mas só se você tiver combustível



Você terá de usar as plataformas móveis para prosseguir. Ao chegar nessa sala, atire no vidro para abrir o baú e pegar a chave verde

fases bônus. Incorporando também o estilo quebra-cabeças, **Jet Force Gemini** obriga você a juntar as 12 peças de sua nave para que King Jeff a conserte. Só então você terá o direito de enfrentar Mizar, o chefe dos chefões.



**Formigas de calça:** pegue 300 cabeças de inimigos e ative o menu Cheats no Options



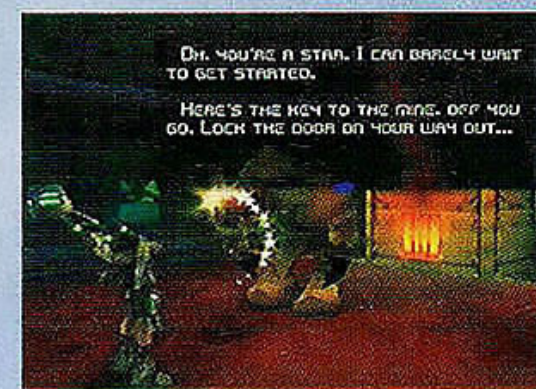
Para se proteger dos tiros dos inimigos, fique atrás das caixas metendo bala



Nesse ponto use o jato de Lupus para entrar na caverna atrás da cachoeira e ganhar a Homming Missiles



**Truque Jet Force Kids:** pegue 200 cabeças para ativar o truque Jet Force Kids, que é acionado no menu Cheats/Options. Esta dica transforma os personagens principais do jogo em crianças



Para entrar na mina, você precisa ter o item Specialist Magazine (pegue-o na parte da água na fase Eschebone - Thorax). Fale com Fishface e ganhe a chave da mina



**SEGATEAM**  
1 Jogador -  
Visual Memory

**DREAMCAST**

O Dreamcast era ainda um sonho muito distante da maioria dos gamers brasileiros quando **Sonic Adventure** deu as caras na redação. O jogo impressionou. Muita velocidade, controles de fazer inveja, definição gráfica maravilhosa, som perfeito, enfim, todos os elementos de um grande jogo. Quase um ano se passou, vários games para o Dreamcast foram



Volte à cidade e siga pelas ruas à esquerda da estação de trem. Entre nesse bueiro para pegar o supertênis de Sonic

# SONIC ADVENTURE



Espere Egg Hornet preparar seu outro ataque. Quando vier pra cima de você, corra para qualquer lado. Acerte-o enquanto ele estiver no chão

lançados, e Sonic ainda continua na linha de frente do console. O estilo mistura **Sonic Jam** e **Super Mario 64**.

Além do Sonic, você

tem outros cinco personagens para brincar. Mas, para isso, primeiro deve encontrá-los, usando o porco-espinho, é claro. O mais legal é que o game muda de estilo conforme o personagem que você escolhe. Vá em frente. O Dr. Robotnic o espera.



**Jogue como Super Sonic:** termine o jogo com todos os personagens. Recomece um novo jogo e escolha como personagem o Super Sonic. Assim você vai iniciar o game como o Sonic normal em Mystic Ruins. Vá para a caverna

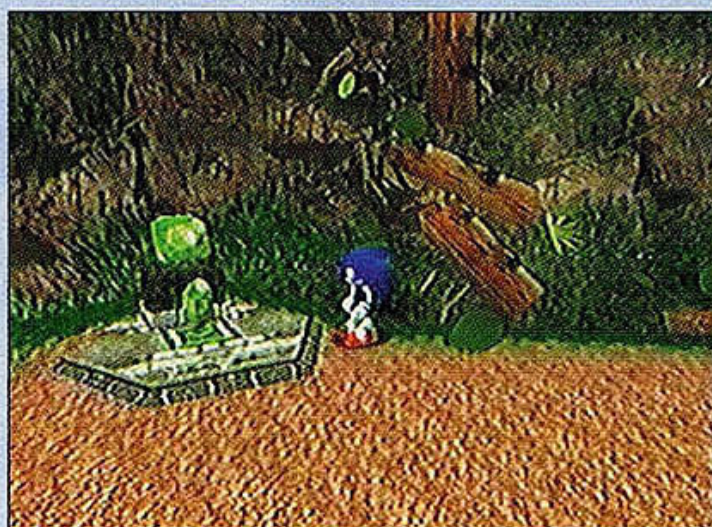
formada pela explosão até alcançar a Crystal Shrine verde.

Siga por trás até encontrar o Dr. Robotnik espatifado. Um novo demo vai surgir e o fogo vai tomar conta de Crystal Shrine. Siga para esse lugar e virá mais um demo.

Esse é o lugar onde Chaos aparece. Continue seguindo para o Shrine para ver outro demo. Quando Tails acordá-lo, siga para o lago em Mystic Ruins.

Siga pela mina e outra demonstração, que lembra a primeira do jogo, aparecerá. Você enfrentará Perfect Chaos e seus amigos jogarão as

esmeraldas para Sonic transformar-se em Super Sonic



Pegue a pedra em frente à pequena escada na entrada da casa. Coloque-a nesse altar para entrar na próxima fase





## AÇÃO

**P.STATION**

**ACTIVISION**  
4 Jogadores

Uma das melhores séries de ação do PlayStation. A primeira versão foi lançada em 95, no estilo de antigos simuladores do voo, como **Air Combat**. Como em todas as versões, também nesta a jogabilidade é o ponto alto. E, melhor ainda, os comandos têm utilização total, inclusive com o uso dos botões L3 e R3, que você aciona ao apertar o direcional analógico. Na parte visual, foram misturadas animações com



Em alguns pontos você escolhe quem seguir.

Dependendo de quem seguir, a história será alterada

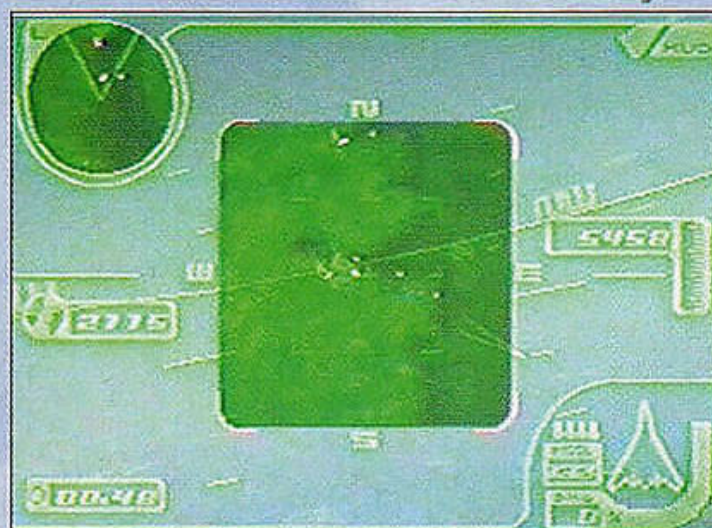


Em alvos múltiplos aglomerados, atire um míssil e, logo em seguida, use o  $\Delta$  para mudar rapidamente de alvo



Na hora de reabastecer, focalize a mangueira no centro do losângulo. Caso não tenha paciência, aperte Start para fazer isso automaticamente

traço característico japonês a técnicas variadas de computação gráfica, resultando numa espécie de filme animado com quadrinhos. Outra boa surpresa do game são os finais variados. Esta versão traz cinco finais diferentes. Dependendo das decisões que você tomar, a história terá um rumo, levando a um final diferente. Sem sombra de dúvida, uma das grandes obras-primas da Namco.



Para facilitar a localização de alvos, aperte  $\square$  para consultar o mapa



Apertando Select, você terá uma visão externa de seu avião. Usando o direcional analógico da direita você ainda pode rotacionar o ângulo de visão



Nesse tipo de situação, caso esteja com dificuldade para acertar o alvo, escolha o Ground Missile antes de começar a missão



Contra o último chefe (final A), a melhor estratégia é não chegar muito perto e estar com uma velocidade bem alta. Acerte um míssil e recue rapidamente. Repita a operação até ele ser destruído



Verifique o tipo de alvos que terá de acertar durante a missão para escolher o tipo de armamento mais correto





# CASTLEVANIA

**NINTENDO 64**

Da ação à meditação. Até os vampiros evoluem. Foi isso o que rolou com o tradicional **Castlevania**, série lançada nos anos 80 para o computador MSX. Nesta versão do Nintendo 64, a velha ação lateral ficou para trás, sendo substituída pelo espírito de RPG, que faz com que você tenha de vasculhar em tudo quanto é canto do jogo para achar itens e, assim, garantir seu life. Os



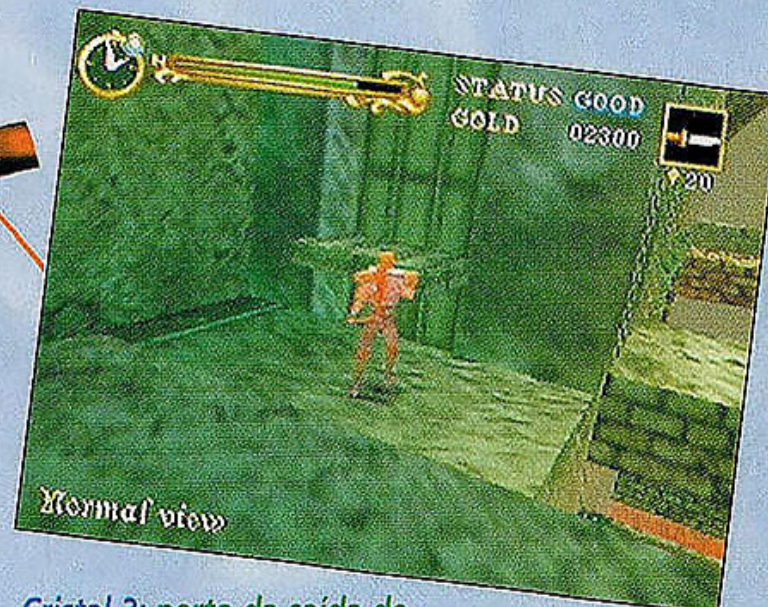
**LUCAS ARTS**  
4 Jogadores

inimigos não são lá de assustar muito. Apenas não dá para vacilar com eles, pois se você morrer tem de recomeçar tudo de novo. A melhor tática é ir despachando os caras mais fáceis, como as caveiras. Bem, se você não for um cara conservador, vai curtir esta versão de **Castlevania**.

*Cristal 1: no meio da fase Silent Forest você verá uma plataforma flutuante sobre um rio de veneno. Ali está o cristal. Ele permite acionar um nível de dificuldade mais elevado*



*Cristal 2: está em Tower of Execution, numa plataforma entre o segundo e terceiro andares, logo acima do local onde se entra na fase. Há um caminho invisível para poder pegar o cristal, que permite trocar a roupa de Reinhardt*



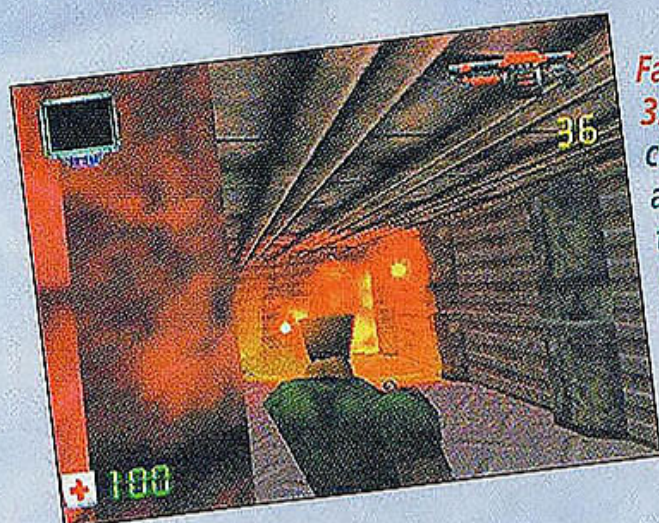
*Cristal 3: perto da saída de Tower of Sorcery há uma plataforma isolada, à direita. Ande pelo caminho invisível e pegue o cristal. Ele aciona uma nova roupa para Carrie*

# DUKE NUKEM: ZERO HOUR

**NINTENDO 64**

**GT INTERACTIVE**  
4 Jogadores

Se você ou seus pais não curtem muito jogos de violência, este, definitivamente, não é um título para você. Afinal, a série Duke Nukem está entre as que foram proibidas pela Justiça Federal de Minas Gerais em dezembro por, supostamente, incentivar o comportamento violento. Se você é um cara controlado e sabe deixar a sua raiva apenas no videogame, **Duke Nukem: Zero Hour** é um daqueles jogos em primeira pessoa, estilo **Doom**, em que você sai matando. Seus inimigos são alienígenas e você terá de enfrentá-los em vários cenários.



*Fase Wetworld: jogue o level 3: "Nuclear Winter" e, quando chegar aos trilhos que levam até o comunicador, caia no telhado que tem um medi kit. Em seguida, pule desse telhado na água e nade até a plataforma flutuante para encontrar a entrada para essa fase*

Para acionar um dos truques abaixo, faça o seguinte:

Truque	Ação*	Level
Modo cabeção	Resgate todas as meninas	Level 2: Liberty or Death
Modo Big Gun	Mate os oponentes	Level 3: Nuclear Winter
Mapa Flat Shade	Ache os Secrets	Level 4: Wetworld
Pele de gelo	Resgate toda as meninas	Level 5: Fallout
Zumbis super-rápidos	Resgate todas as meninas	Level 8: Dry Town
Munição total do Blaster	Mate os oponentes	Level 9: Jailbreak
Munição total do Freezer	Mate os oponentes	Level 20: The Brothers Nukem
Munição total da Gamma	Resgate todas as meninas	Level 21: Alien Mothership
Munição total da	Mate os oponentes	Level 16: Hydrogen Bomb Gattling Gun
Munição total do revólver	Mate os oponentes	Level 12: Probing the Depths
Munição total do rifle	Resgate todas as meninas	Level 11: Fort Roswell
Munição total da espingarda	Resgate todas as meninas	Level 10: Up Ship Creek
Munição total da SMG	Ache os Secrets	Level 15: Dawn of the Duke
Munição total da Sniper	Resgate todas as meninas	Level 19: Going Down
Munição total da espingarda Swan-Off	Mate os oponentes	Level 13: White Chapel Killings
Munição total da Volt C. Clima	Ache os Secrets	Level 17: The Rack
	Resgate todas as meninas	Level 6: Under Seige

\* Matar os oponentes significa matar TODOS os oponentes, assim como Resgatar as meninas significa resgatar TODAS as meninas. Assim por diante...



## AÇÃO

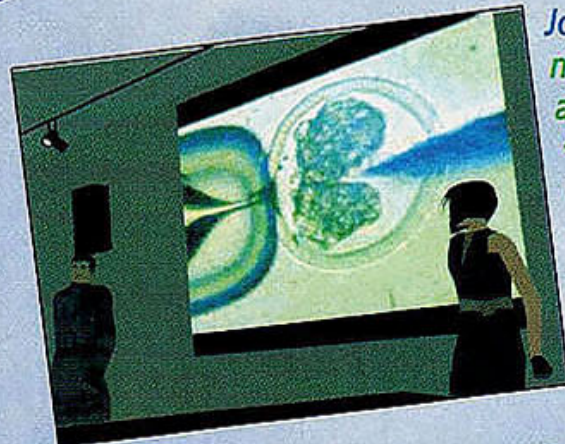
**P.STATION**

**989 STUDIOS**  
1 Jogador -  
Dual Shock

# Syphon Filter

A 989 Studios, também responsável por **Cool Boarders 4**, é a autora desta ótima surpresa de 1999.

**Syphon Filter** é mais um game que pegou o gancho dos filmes de ação e espionagem, como **GoldenEye 007** e **Metal Gear Solid**. Você encara uma missão e não pode sair atirando como um PM de Guarulhos, tem de raciocinar e esperar pela hora certa de mandar seus inimigos pelos ares. Um dos maiores méritos do game é o sistema de mira, que investe na originalidade e na variedade. Com ele, você tem muitas alternativas na hora de enfrentar o chumbo grosso que vai pegar pela frente. Prenda a respiração, engatilhe a arma e vá em frente.

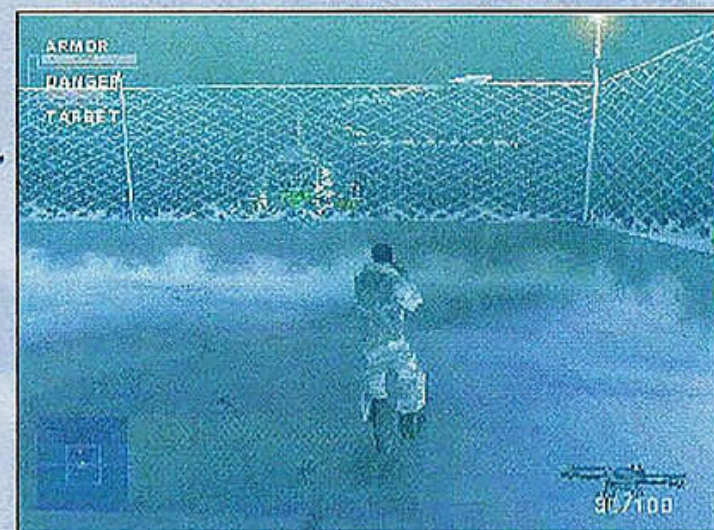


*Jogo mais difícil: na tela título, aperte e segure ← L1 R2 Select □ e X. Se fez certo, você vai ouvir "Dammit!"*



*Mate os inimigos com a metade dos tiros: Comece o*

*jogo e pause para os menus aparecerem. Leve o cursor até Map, aperte e segure → R1 L2 X. Se fez certo, você vai ouvir uma risada*



*Todas as armas e munição infinita: leve o cursor até o menu Weapons e aperte e segure → R2 L2 □ X*



*Seleção de fase: vá para o menu Options, leve o cursor até a opção Select Mission e aperte e segure ← R1 L1 Select □ e X. Se fez certo, o menu vai aparecer*

# SILENT HILL

**P.STATION**

**RARE**  
4 Jogadores -  
Bateria

**Silent Hill** tem um enredo que cairia como uma luva em qualquer filme de terror e suspense. Um cara chamado Harry Mason tem um violento acidente de carro na entrada de uma cidade e sua filha some. O cara começa então

uma jornada de busca dentro dessa cidade, chamada Silent Hill. A Konami resolveu conquistar um lugar ao sol, ou melhor, ao luar, no universo dos jogos sombrios. Teve sucesso em sua missão, pois acertou a mão neste jogo. A ambientação chega a ser mais perversa que a do próprio **Resident Evil**, título no qual, obviamente, se inspirou.

*(acabe no level easy). Ao começar um novo jogo (next fear), pegue a Gasoline no posto de gasolina, a Rock Drill na sala em baixo da sala de controles da ponte e a Chainsaw na vitrine quebrada da loja cut-rite chainsaws.*

*Bad+ - Salve Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar. Para salvar Cybil você precisa usar a Plastic Bottle (cozinha do hospital normal) no líquido que está no chão do Director's Office (hospital normal) e dar para ela beber no carrossel.*

*Prêmio Bad+ - Katana. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a na porta que está trancada na casa que tem uma casinha de cachorro na frente.*

*Good - Mate Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar (basta ir até o Annie's Bar). Não tem prêmio específico.*

*Good+ - Salve Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.*

*Prêmio Good+ - Channeling Stone. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a no Super 8 Mini-Mart.*

*Prêmio Ufo - Hyper Blaster (arma dos jogos de tiro da Konami para o PSX). Ao começar um novo jogo (next fear), olhe no inventário, ela vai estar lá.*



*Bad - Mate Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.*

*Prêmio Bad - Gasoline, Rock Drill e Chain Saw*



*Opções extras Durante o jogo, aperte Select para trazer a tela Item. Em seguida, entre no Options e*

*aperte L1, R1, L2 e R2*

*juntos. Se fizer certo, vai abrir um menu pequeno, possibilitando que você mude a cor do sangue, troque os controles e desligue o auto-aim*

*Bebidas energéticas extras no hospital:*

*Para conseguir três health drinks, procure-os na Drink-Machine quebrada no primeiro andar do hospital*



**NINTENDO 64****PC**

# STAR WARS

EPISODE 1

# RACER

**LUCAS ARTS**  
4 Jogadores

Se você assistiu ao filme Star Wars Episode I, provavelmente vai dizer que a melhor cena é a da corrida em que Anakin Skywalker tem de derrotar o temível Sebulba. Pois bem, o pessoal da Lucas Arts concorda com a gente e, por isso, criou um jogo alucinante de corrida de Podracers baseando-se nessa cena. Você vai ter de procurar os atalhos das pistas para chegar entre os quatro

primeiros e, assim, comprar Pit Droids. Esses caras são robôs que vão dar um trato no seu Podracer, caso ele quebre e precise de novas peças. Atenção: fique longe de Sebulba, ele está armado.



Outros códigos: *insira estes códigos do mesmo jeito explicado na dica de Cheat Menu.*



Veja um demo antes de correr: no menu principal do modo

Tournament aperte Z + A e comece uma corrida. Um demo aparece antes da prova



Códigos de Cheat Menu: primeiro você deverá ter uma bateria vazia (aparece a

inscrição Empty). Entre numa bateria vazia e, na hora de colocar o nome, insira os seguintes códigos pressionando Z e apertando L para entrar com cada letra do código. No final, aperte Z + L na palavra "End" para entrar com o código. Escolha suas iniciais e comece o game. Para trazer o menu de Cheat, durante a corrida dê uma pausa e digite ←↕→↑ no direcional digital.

Código	Efeito
RRJINNRE	Troca o corredor Mars Guo por Jinn Reeso (você deve acionar Mars Guo para fazer esta dica).
RRCYYUN por	Troca o corredor Jinn Reeso Cy Yunga (você deve acionar Jinn Reeso para fazer esta dica).
RRDUAL	Modo de operação usando 2 controles. O jogador 1 usa os controles 1 e 3 enquanto o segundo jogador usa o 2 e o 4.
RRTHEBEAST	Pistas invertidas
RRJABBA	Invencibilidade

# STAR WARS

EPISODE I

# THE PHANTOM MENACE

**P.STATION****PC**

**LUCAS ARTS**  
1 Jogador

Um dos maiores lançamentos cinematográficos de 99, senão o maior, Star Wars Episode I: The Phantom Menace veio ancorado numa das maiores campanhas de marketing da história. O filme serviu de base para este jogo do PlayStation e do PC.

Jogando, você irá passar pelas mesmas aventuras que Obi-Wan Kenobi enfrenta nas telas. Aliás, quase tudo segue à risca a produção da Lucas Arts: os gráficos são transposições das cenas do filme, a trilha sonora foi

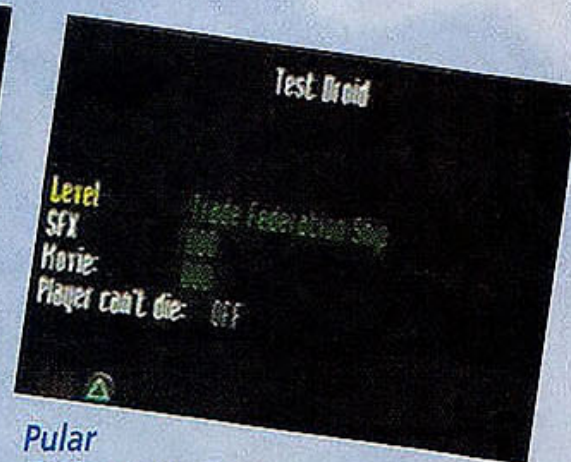


Apagar as luzes: quando chegar à batalha final, vá para a sala com uma energia e uma cadeira em cima da coisa que desliza. Suba na cadeira e a luz vai apagar. Quando sair da cadeira, a luz reacenderá

totalmente digitalizada e até as vozes são as dos atores. As armas serão sua maior diversão, pois há uma infinidade delas, como o sabre de luz, lança-mísseis, armas laser e a melhor de todas: a Força!



Modo Debug (versão americana): leve o cursor até Options no menu principal. Em seguida, aperte △ ○ ← L1, R2, ○ ←. (Um som vai confirmar a dica até aqui.) Para finalizar, segure L1 + Select + △



Pular de fase: no menu principal, aperte L1, L1, R2, R2 X, L1, R1



Jawas gigantes em Mos Espa: digite o código Turntabel



## AÇÃO

# MEDAL OF HONOR

**P.STATION**

Está aí um jogo que demorou a pegar no Brasil. **Medal of Honor**, game que recria o ambiente de guerra com muita ação e espionagem, mal foi citado no Brasil antes de seu lançamento. De lá para cá, lentamente, vem ganhando cada vez mais fãs. Criação de Steven Spielberg e realização de sua Dreamworks, a história do game começa no dia anterior ao desembarque das tropas americanas na Alemanha, no famoso Dia D. Você é Jimmy Patersson e foi condecorado por sua ação heróica. Mas,



**DREAMWORKS**  
2 Jogadores

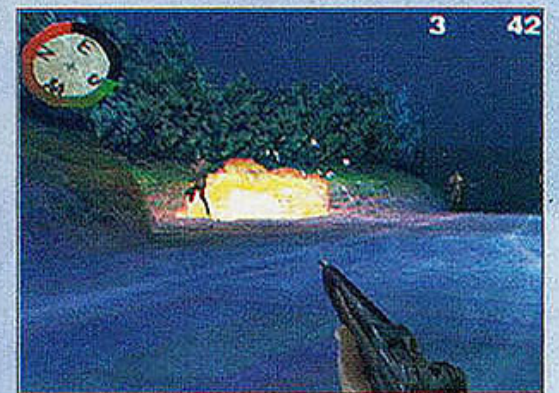
em vez de voltar para casa, fica na Alemanha para missões secretas. Spielberg pensou na produção do jogo durante as filmagens de O Resgate do Soldado Ryan. Definiu a estrutura das missões e o sistema de ranking. O realismo dos inimigos é de arrepiar.



Decore o "timing" certo para jogar a granada. Assim os inimigos não terão tempo de jogá-la de volta



**Power-ups no multiplayer:** passe dos três primeiros levels com um ranking de três estrelas para ganhar sua primeira medalha e a opção Cheat



**Suicídio:** aperte R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1 e, em seguida, aperte  rapidamente. Seu personagem vai explodir e dizer: "What did you do that for?"

**NINTENDO 64**

**ACCLAIM**  
6 Fases - 4 Jogadores -  
Memory Card

# TUROK

SEEDS OF EVIL

Turok, personagem que ganhou vida nos quadrinhos nos anos 50, teve uma primeira versão literalmente de arrebentar no videogame. O segundo jogo da série, **Seeds of Evil**, deu uma maneira na ação e incrementou os quebra-cabeças. Passar pelas fases é uma missão bem difícil: é preciso pegar todos os itens se você quiser ir em frente. Um dos grandes destaques do jogo é o arsenal que o herói tem a seu

dispor. Para cada situação você deve sacar a arma que tenha maior eficiência. Tem até sugador de massa encefálica! Bem, fique tranquilo, além de atirar, você terá de se livrar de muitas portas, interruptores e labirintos.



Rosto nos itens: na tela Enter Cheats, digite **HEERESJUAN** e ponha um rosto nos quadrados amarelos dos itens. Digite **AAHGOO**, pare e ponha um rosto de bebê

No último mestre, acerte logo de cara as garras. Depois, quando ele se transformar, mire na cabeça. Em sua segunda aparição, acerte os inimigos menores para o chefe descer da plataforma. O seu ponto fraco é a cabeça



Modo cabeção e outras pirações: no menu principal, entre na opção

Enter Cheat e digite qualquer um dos passwords abaixo. Para acionar as dicas, entre no menu Cheat.  
Mãos e pés grandes: **STOMPEN**  
Modo cabeção: **UBERNOODLE**  
Modo Gouraud: **WHATSATEXTUREMAP**  
Modo sem luz: **LIGHTSOUT**  
Modo Pen and Ink: **IGOTABFA**  
Modo Stick: **HOLASTICKBOY**  
Modo Tiny: **PIPSQUEAK**

Código Master  
Na tela Enter Cheat, digite:  
**BEWAREO**  
**BLIVIO**  
**NISATHAND**





**CAPCOM**  
2 CDs - continue -  
2 jogadores

**SATURN**

Em um de seus últimos suspiros, o Saturn comparece com um jogo de respeito. Ou melhor, dois jogos num mesmo CD: **Tower of Doom** e **Shadow of Mystara**. Os dois fazem parte da série Dungeons & Dragons, nascida nos tabuleiros de RPG em 1938. Em ambos os jogos você deve escolher



**Fase 6:** use Dwarf nesse inimigo, pois ele possui um ataque muito forte com o machado

personagens com habilidades especiais em itens específicos. Nos dois, seu objetivo é matar: no primeiro, a vítima é um Lich, um morto-vivo forçado; e no segundo, a Synn, um dragão vermelho. Sua maior diversão vai ser usar a grande variedade de golpes e magias que estão a sua disposição. Se tiver problemas, não se assuste, há continues infinitos.

**The Mountains:** ao chegar nesse ponto, suba e empurre a pedra para liberar uma sala secreta

Ao entrar por essas portas, não esqueça de acionar as alavancas que ficam no alto da tela

# DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION



**Fase 10-6:** fique acertando a cabeça. Quando ele for para o lado, pule para ficar ao lado de sua cabeça e fugir de sua pequena chama



# QUAKE II

**NINTENDO 64**

**ACTIVISION**  
4 Jogadores

Quem gosta de monstros, não sofre de claustrofobia e não está nem aí com os cada vez mais freqüentes comentários sobre o estímulo do videogame à violência, vai tremer de alegria ao jogar **Quake II**. A versão para Nintendo 64 veio com algumas fases exclusivas. Mas, antes de querer conhecê-las, é preciso acionar um Expansion Pak, sem o que é impossível jogar. Há um número sem fim de monstros e inimigos, já usados e 0 KM. Mas os fãs do gênero vão curtir mesmo é a grande variedade de modos Multiplayer para você se pegar com amigos (ou inimigos - por favor, fiquem só no videogame). As armas são praticamente as mesmas, o que é mais do que suficiente para a sua diversão.

**Orbital Defense Station:** na esquina do começo da fase tem um Berserker e uma Iron Maiden. Destrua ambos e atire na área de ventilação acima para achar a mega-health



**Complex:** assim que entrar na fase, você já vai ver um traje inacessível. Suba um andar, atravesse a passarela e vire à esquerda após a porta. Você vai estar em cima do traje. Caia e pegue-o



**Intelligent Center:** logo antes de pegar o Data Disc e sair da fase, destrua a parede com circuitos elétricos para descobrir alguns itens de energia



**P.STATION**

**KONAMI**  
4 jogadores  
Memory Card

O campeão de popularidade na redação de **SuperGamePower** nos últimos meses. **Winning Eleven 3 Final Version** não é o melhor disponível, mas diverte muito. O game foi reprogramado após a Copa do Mundo da França, respeitando os resultados da competição e abaixando um pouco a bola do Brasil (mas não a do Ronaldinho, que continua muito melhor no game do que tem sido nos campos). A jogabilidade melhorou, com o game ficando mais rápido e os dribles mais fluentes. A Konami turbinou tão bem esta versão que o



**Winning Eleven 4**, que saiu no fim do ano, foi uma grande decepção. Prefira **WE 3 FV** ou espere por uma nova versão do 4. A não ser que sua bola não esteja lá muito redonda. Aí qualquer coisa vale...



Nas jogadas pela ponta, em vez de cruzar do fundo, volte como na foto e cruze na diagonal para encontrar os atacantes na área



Na formação, deixe sempre um jogador fixo na área para poder disputar o rebote do goleiro adversário



Chute com um leve toque no  do bico da pequena área que é gol na certa. Essa jogadinha é uma das maneiras mais fáceis de marcar nesta versão



Times All-Star em qualquer modo: na tela mode

Selection, aperte  $\uparrow\uparrow\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow\leftarrow\rightarrow X \bigcirc$



Time extra da Romênia: termine o modo "Cup" com a Romênia no nível de dificuldade

Hard para ativar o time extra da Romênia com todos jogadores com cabelos oxigenados



Terceiro time All-Star: termine um Full Season no modo league com qualquer

time no nível de dificuldade Hard para jogar com o terceiro time de estrelas



Quando surgir a oportunidade para mandar a gol, chute de fora da área. Para se dar bem a, barra tem de estar no meio. Do meio do campo você consegue acertar o gol com ela no máximo



Para pegar a defesa adversária

desprotegida, quando ficar na linha dos zagueiros use o  $\Delta$  para colocar o seu atacante na cara do gol com uma bela enfiada de bola



Quando o adversário chegar ao seu lado na corrida e usar os braços, use o direcional para virar o seu jogador e, com isso, proteger a bola



Nos escanteios ficou muito mais difícil marcar de cabeça. Então cruze com o  $\bigcirc$  para o bico da área. Com a bola dominada, parta para o gol



DREAMCAST

SEGA  
4 Jogadores

# NBA 2K

Se alguém começar a ver uma partida de **NBA 2K** sem prestar muita atenção ao jogo, corre o risco de achar que está vendo uma partida oficial da NBA pela TV. A Sega "exagerou" no realismo do game, que está alucinante. Os gráficos apavoram, com expressões faciais e movimentos idênticos aos da galera do basquete americano. Pra chegar lá, os caras capturaram e renderizaram mais de 1300 movimentos reais! O som entra no clima da disputa, aumentando a sensação de realismo. O único senão de **NBA 2K** são os controles, que vão fazer você suar a camisa para pegar o jeito da coisa. Sua mão vai ter de ficar um pouco mais leve para as coisas darem certo. Mesmo assim, nada disso atrapalha o ritmo do jogo, que explora a ação do basquete em altíssimo nível.

Use a abuse da quadra para converter alguns arremessos certos de três pontos



Nunca desista na defesa. Se pular na hora certa, dá até para roubar a bola ou dar tocos por trás do adversário



Assim que o oponente arremessar, mude para um jogador perto da cesta e fique pronto para pegar um eventual rebote



Quando recuperar um rebote ou interceptar um passe, use o Icon Passing para puxar um contra-ataque e converter uns pontinhos bem rápido



P.STATION

ACTIVISION  
4 Jogadores

da Europa, Ásia e América do Sul, tudo com tratamento gráfico de primeira. São três modos de jogo, no total: o Versus, o Free Play, ambos tradicionais, e Scenario, em que você passa de país em país caso complete todos os tricks de cenário. **Tricky Sliders** só não consegue igualar seu concorrente na jogabilidade.

O pessoal da Capcom achou que a galera de **Cool Boarders** estava dominando o cenário dos jogos de snowboarding com muita facilidade e resolveu dificultar as coisas para os caras. Conseguiram. Afinal **Tricky Sliders**, game lançado no início do ano passado, está quase no mesmo nível da série Cool Boarders, já na quarta versão. Os principais méritos do game são os cenários e gráficos. Você vai fazer uma turnê mundial passando por países



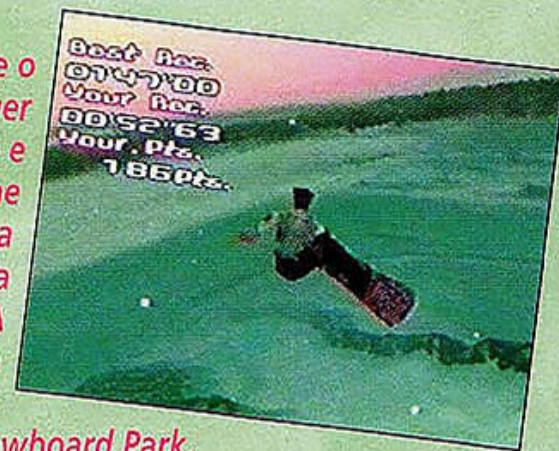
Outra manobra radical para executar nos morrinhos de baixa altura é a giratória. Para fazê-la, aperte o  e depois pressione juntos  +  + R1

Uma manobra radical para fazer em qualquer rampa é o Black Flip. Aperte o botão  e depois o  para dar um giro no ar



Jogue com personagens de Resident Evil 2: na tela título, pressione      . Entre no Free Mode e, na tela de seleção de personagens, pressione L2 ou R2 para escolher entre Leon, Claire e o zumbi.

Pistas secretas: termine o Scenario Mode em qualquer final. Vá para o Free Mode e coloque o cursor em One Make. Aperte L1 +  para acionar a pista da Antártida, que é secreta. A outra pista secreta é a do campo de golfe. Para acioná-la, vá para Snowboard Park, coloque o cursor na pista New Zeland e aperte L1 +





**P.STATION**

**NAUGHTY DOG**  
4 jogadores

O mascote do PlayStation entrou na onda de Mario, Sonic e outros personagens do mundo do videogame e também ganhou seu game de corrida. A Naughty Dog, softhouse responsável pela série, acertou de novo ao tomar essa decisão. Crash e outros sete corredores proporcionam um alto grau de diversão a quem se aventurar nos três modos de jogo, Adventure, Time Trial e Arcade. O mais legal de todos, se você entrar no espírito da coisa, é o Battle, em que



Não use seus mísseis e bombas apenas contra os outros competidores. Use sua munição para descobrir passagens secretas e atalhos



até quatro jogadores disputam a primeira posição, com armas, power-ups e aquele espírito de sacanagem que todo mundo já conhece desde **Mario Kart**, o pai do gênero. Mas ainda há muito mais o que fazer em **Crash Team Racing**. Apenas um conselho: use o controle Dual Shock, vai facilitar bem.



Pegue as frutas para aumentar a velocidade e a força das armas

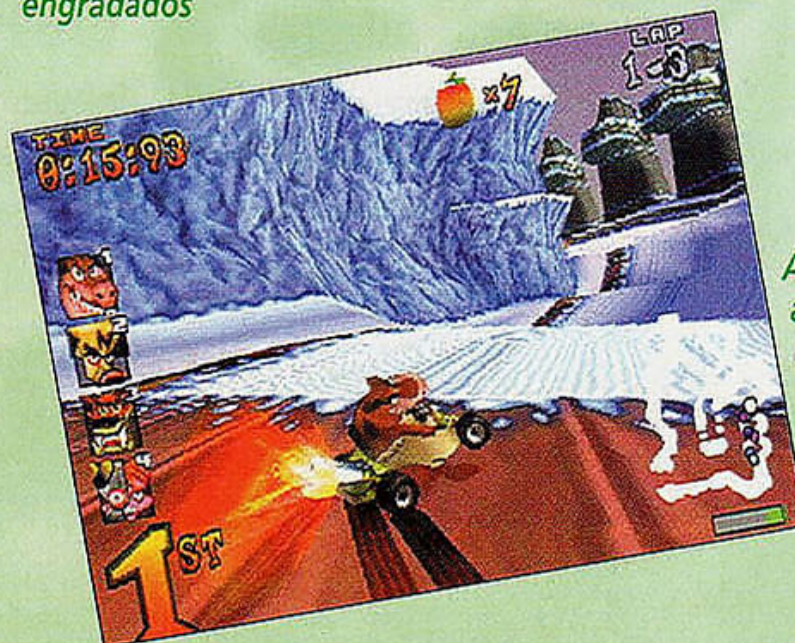
Pegue a manha das derrapadas para fazer as curvas fechadas e você não vai mais precisar usar o freio



Engradados com power-ups se regeneram lentamente, por isso não fique na cola dos oponentes. Eles sempre acabam pegando os engradados



Pingue para acionar as caixas de TNT



Acione o turbo após uma derrapada apertando L1 quando seu escapamento ficar preto



- Demo de Spyro: Ripto's Rage, Red Gem Cup,** corra com o Ripper Rroo e mais
- Demo de Spyro 2: Ripto's Rage:** no menu principal, segure L1 + R1 e aperte ↓ ○ △ →
- Red Gem Cup:** pegue as quatro moedas vermelhas CTR no modo adventure.
- Corra com o Ripper Roo:** vença a Red Gem Cup.
- Green Gem Cup:** pegue as quatro moedas verdes CTR no modo Adventure.
- Corra com Papu Papu:** vença a Green Gem Cup.
- Blue Gem Cup:** pegue as quatro moedas azuis CTR no modo adventure.
- Corra com Komodo Joe:** vença a Blue Gem Cup.
- Yellow Gem Cup:** pegue as quatro moedas amarelas CTR no modo Adventure.
- Corra com Pinstripe:** vença a Yellow Gem Cup.
- Purple Gem Cup:** pegue as quatro moedas roxas CTR no modo Adventure.
- Corra com o Crash falso:** vença a Purple Gem Cup.
- Pista Turbo:** pegue as cinco jóias pegando todas as moedas CTR.
- Corra com N. Trophy:** bata todos os recordes no modo Time Trial.
- Battle arenas bônus:** termine o modo One Player Arcade nos níveis de dificuldade easy, medium e hard para ter acesso a quatro novas arenas de batalha.



# Wipeout 3

**P.STATION**

**PSYGNOSIS**  
2 Jogadores

Ao som do maior som techno das bandas Chemical Brothers e DJ Sasha, **Wipeout 3** põe você no maior circuito futurista. Ou melhor, em oito pistas radicais que mantêm a tradição da série. Esta nova versão do PlayStation está extremamente rápida, mas os controles seguram a onda, principalmente se você usar o analógico. Você pode acionar o turbo a qualquer hora, se tiver energia o bastante. Basta apertar o botão de Hyperthrust. São cinco modos de jogo, incluindo um no estilo deathmatch. Há novas armas também para você barbarizar. Os destaques ficam com a Plasma Shot, os mísseis Homing e a Force Wall. Um dos jogos mais nervosos lançados em 99.



**Classe Phantom:** digite seu nome como AVINIT  
**Modo Link-up para quatro jogadores:** carregue o jogo em dois P.Station conectados. Selecione Options, em seguida Game Setup, depois Default Names e Default Name Player One. Mude o nome nos dois P.Station para LINK. Se fizer certo, a tela vai piscar. Agora, selecione "Establish Link" na tela de opções nos dois consoles



**Obs:** o primeiro console a acionar a opção vai ser o mestre e o outro vai ser o escravo  
**Selecione os modos Single Race ou Eliminator no mestre. Se escolher Single Race, selecione a equipe e a pista, depois o veículo e comece a corrida**  
**Desativar auto-pilot:** em uma junção, aperte ← ou → para desativar o auto-pilot  
**Evitar colisões nas paredes:** mude para auto-pilot logo antes de bater. Se conseguir acionar o auto-pilot, você não vai colidir  
**Pista Prototype:** termine todas as pistas com todas as equipes no modo Single Race. Em seguida, selecione a nova opção "Prototypes" no menu principal  
**Todas as pistas:** digite seu nome com o WIZZPIG  
**Veículos bônus:** digite seu nome como JAZZNAZ

**PC**

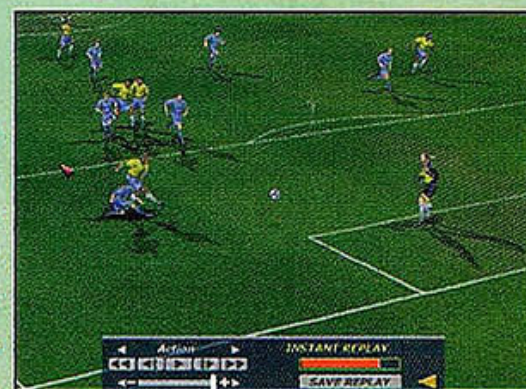
**EA SPORTS**  
4 Jogadores

Assim como a Fifa, a Electronic Arts adoraria ver o futebol virar um esporte popular nos Estados Unidos. Por isso, a empresa pensou no mercado americano ao realizar este Fifa 2000. Todos os times da liga americana estão presentes e os comentários são feitos por Julie



Foudy, jogadora da seleção feminina dos Estados Unidos. A narração é do também americano Phil Schoen, narrador da ESPN. Mas nem tudo foi comprado pelo Tio Sam nesta edição. Também há times europeus e brasileiros. Dentro do campo, o melhor fica com a jogabilidade. O game está mais rápido que outros da série Fifa e com novidades, como um indicador para os jogadores que estão livres para receber a bola. Os ataques estão mais fortes e as partidas têm muitos gols.

Digite qualquer um dos códigos abaixo para acionar os seguintes truques:



**Resultado**

**Código**

Times bônus	hooligan
Bankroll infinito	momoney
EAC pitch	burnaby
Modo Alien	dizzy
Modo Glow	lightsout
Modo Lightning	sizzle



Para receber um lançamento de bicicleta, aperte D D ↑

Em qualquer bola parada, seja escanteio, falta ou lateral, aperte a barra de espaços para iniciar o Set Pieces e fazers jogadas pré-programadas





## ESPORTE

**NINTENDO 64**

O Nintendo 64 ainda não conseguiu emplacar um basquete para o qual você realmente possa tirar o chapéu. **NBA Jam 99** chega lá apenas em alguns quesitos. O melhor de tudo são os gráficos, que saíram bem redondos. A

**ACCLAIM**  
4 Jogadores

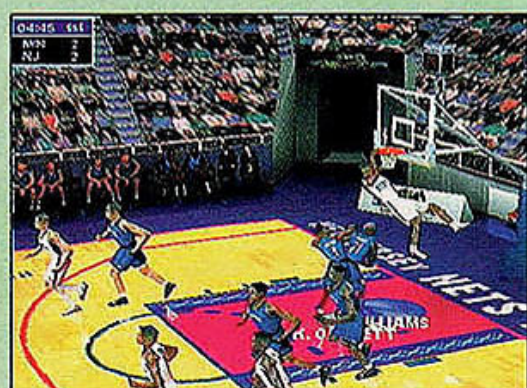
# NBA JAM 99

diversão também é um ponto de destaque, pois o game sai do tradicional e tira o juiz da quadra, deixando rolar um monte de coisas impensáveis num jogo certinho. A escorregada fica por conta dos controles.

Em algumas situações, parece que os caras tomaram alguma água intoxicada, pois ficam completamente perdidos na quadra.



**Empatar o jogo:** aperte L, L, ↓ L, L, ↓ L, L, ↓ Z. Despouse o jogo e a partida vai empatar

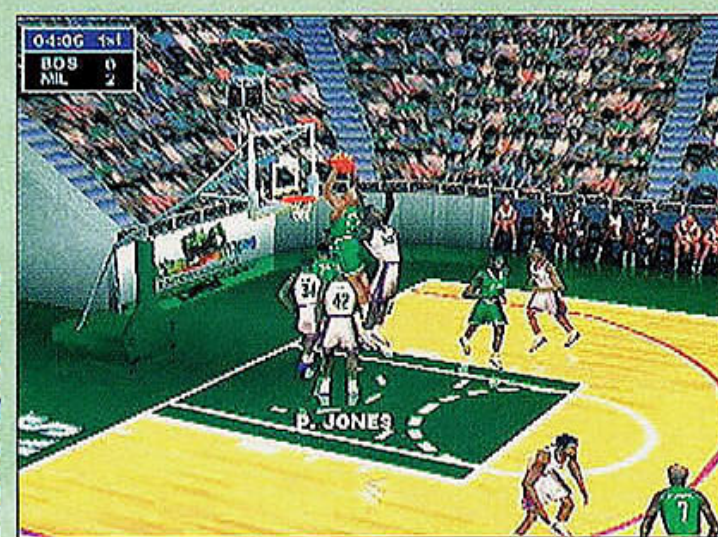


**Jogadores gigantes:** aperte L, L, C → L, L, C → L, L, C → Z. Despouse o jogo e todos os jogadores vão estar gigantes



**Jogadores minúsculos:** aperte L, L, C ← L, L, C ← L, L, C ← Z. Despouse o jogo e todos os jogadores vão estar minúsculos

O Alley-oop é fácil de usar e eficiente. Apenas aperte C duas vezes quando seu jogador estiver caindo e a bola vai entrar na moleza



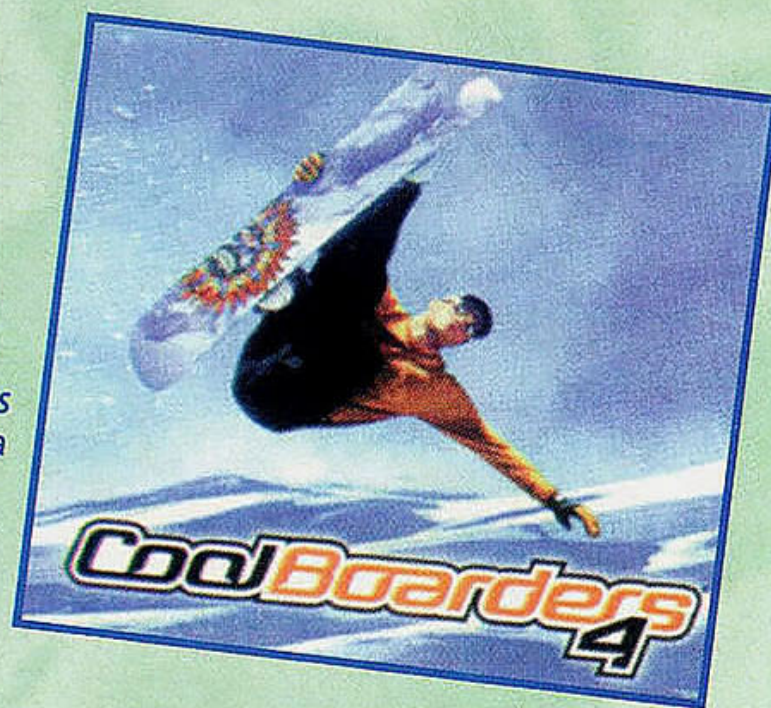
**P.STATION**

**989 STUDIOS**  
1/4 jogadores -  
Memory Card

A 989 Studios levou menos de um ano para preparar a quarta versão de **Cool Boarders**. Pelo resultado, o tempo foi mais que suficiente. Com a colaboração da Sony, a empresa caprichou nos gráficos, muito mais detalhados, e adicionou realismo aos movimentos e manobras. Falando em manobras, a variedade é incrível. A execução também varia, principalmente de acordo com o sexo do personagem

No modo Slope Style, não perca as partes mais azuis, elas são próprias para impulsionar a sua manobra

escolhido. As mulheres, por exemplo, se intimidam frente a algumas manobras. Os homens, embora mais corajosos, executam as manobras com menos suavidade e facilidade. São quatro personagens: dois caras e duas gatas. Ainda assim, sobra diversão.



No modo Trick, procure não perder nenhuma passagem para obter um número maior de pontos



Caso esteja indo muito rápido, aperte R2 ou L2 e mantenha sua prancha na horizontal



Antes de fazer uma manobra no Half Pipe, aperte o botão de salto bem na beirada da rampa



# TONY HAWK'S PRO SKATER

**P.STATION**

Tony Hawk é um skatista americano de primeira linha. Ligada no sucesso do cara, a Activision grudou nele, capturou todos seus movimentos e manobras e realizou o melhor jogo do gênero disponível no mercado. Uma das maiores virtudes do game é a velocidade. Você consegue fazer manobras incríveis em tempo recorde. Desde que pegue a manha dos controles, é claro. São seis modos de jogo, três para um jogador e três para

**SKATE**  
2 Jogadores



**Cheat Codes:** para executar as dicas pause o jogo e segure L1 enquanto digita os códigos abaixo.

**Multiplicador de Score:** △△X△.  
**13 em todos os atributos:** X□□△↑↓  
**10 em todos os atributos:** □△↑↓  
**Todas as áreas de treino:** □↑←↑○△  
**Modo cabeção (funciona na partida seguinte):** □○↑←←  
**Modo sanguinário:** →↑□△  
**Abrir tudo:** ○→↑↓○→↑□△  
**Selecionar fase:** △→↑□△←↑□△  
**Remover as informações da tela:** □←↑△  
**Lugar inicial variável:** □○X, ↑↓  
**Especiais infinitos:** X, △○↓↑→

disputar com um amigo. Você pode encarnar verdadeiras feras do skate mundial, entre eles um brasileiro, Bob Burnquist. O realismo é impressionante: se cair do skate, você sangra e chora!



Explore bastante o modo Free Skate para conhecer bem todas as pistas

Jogue com Officer Dick: pegue 30 fitas no Career Mode



# MARIO GOLF

**NINTENDO 64**

**989 STUDIOS**  
1/4 jogadores -  
Memory Card

Uma das melhores novidades da Nintendo em 99. O maior mérito deste **Mario Golf** é, além de abrir o leque de atividades do encanador bigodudo, ser acessível a jogadores principiantes e tarimbados. Isso rola porque os controles conseguem ser simples e completos ao mesmo tempo. Se você tem a versão do Game Boy, pode descolar personagens que não estão acessíveis no 64.

**Personagem canhoto:** na tela de seleção de personagem, segure L e escolha um jogador

Os Power Shots, que permitem tacadas mais longas que o habitual, são contados. Porém, se conseguir um Nice Shot, uma tacada com força e controle perfeitos, a contagem permanecerá igual



# SEGA RALLY 2

**DREAMCAST**

**SEGA**  
2 Jogadores  
Visual Memory

Outro jogo que detona quando o assunto é realismo. **Sega Rally 2 Championship** tem gráficos dignos de sua versão para arcade. Você vai ter de segurar para não exagerar demais ao acelerar, pois corre o risco de ir parar bem longe da pista. Como em um rali de verdade, tem pistas para todos os gostos: terra, asfalto, gelo. E às vezes aparece um pedestre na frente.

Todos os carros: na tela título, aperte ↑ ↓ ↑ B A ← B B ↓. Normalmente, isso garante acesso a 12 carros novos. Entrando no modo "10 Year Championship" e vencendo em primeiro em todos os anos, você ganha mais um carro para cada primeiro lugar



Abaixo está a lista dos carros secretos e os anos em que você pode usá-los:

Ano	Carro
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi 5
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	Lancia 037 Rally

Jogando no modo Arcade, você ativa dois carros novos. O Renault Maxi Megane é ativado caso você termine ao menos em sétimo lugar no nível de dificuldade easy. Para conseguir o Toyota Corolla Tien, leve o cursor até o Toyota Corolla na tela de seleção dos carros, segure L e escolha-o



Pista Secret Rally: termine em primeiro lugar em todos os anos no modo "10 Year Championship"



# Melhores de 99

## LUTA

**NAMCO**  
2 Jogadores

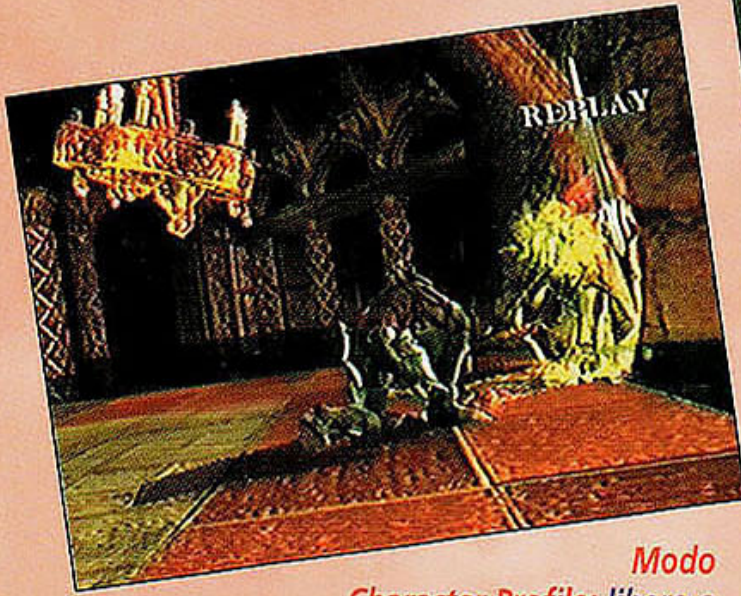
**DREAMCAST**

Lançado no final de 99, **Soul Calibur** será lembrado por muitos anos. É o melhor jogo do Dreamcast até agora. Principalmente por conta do talento da Namco para produzir conversões de jogos de arcade. Não dá nem para falar dos gráficos: magníficos. Os lutadores têm definição impressionante. Não há quebra de polígonos e as texturas são muito realistas. Na hora da porrada, muitos golpes e modos. Com controles complexos, a Namco abriu caminho para a liberdade. É possível correr livremente

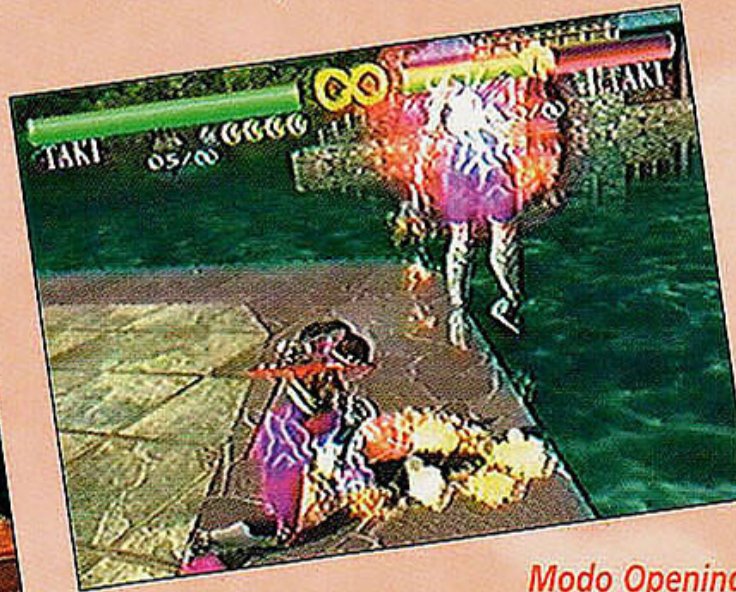


**Modo Extra**  
**Survival:** abra o quadro 167 (galeria 9) para conseguir este modo. Nele você deverá matar os inimigos com um golpe

pelo cenário e desferir golpes muito variados. Em matéria de som, **Soul Calibur** mostra muita maturidade. O estilo é parecido com o de **Soul Edge** (ou **Soul Blade**, nos Estados Unidos). Ou seja, muita música clássica. Depois de tanto brigarem nos arcades, a Sega e a Namco mostram que sua união dá ótimos frutos.



**Modo**  
**Character Profile:** libere o quadro 15 (galeria 2) para achar o modo Character Profile que dá descrições detalhadas dos lutadores



**Modo Opening**  
**Direction:** destravando o quadro 179 (galeria 9) você consegue entrar no modo de direção da abertura. É um modo que permite mudar a apresentação colocando personagens em determinadas cenas



Na terceira parte do modo Mission, dê uma volta em torno de Edge Master



**Modo Character Exhibition:** libere o quadro 54 (galeria 4) para conseguir esse modo que mostra Katas. Katas são movimentos de luta coreografados



O importante no modo de missões é juntar pontos. Caso não tenha obtido pontos suficientes, faça a missão outra vez





**ARCADE**

**NAMCO**  
1/2 Jogadores  
Memory Card

Depois de derrotar Orochi, Kyo, em vez de sair por aí cantando sua vitória, foi seqüestrado por uma organização obscura que planeja cloná-lo e formar um exército de Kyos. É assim que **The King of Fighters '99** começa: com história (consistente, enfim) e, como vocês verão, finais bem elaborados. Como Kyo está fora de circulação, a SNK providenciou outro lutador,



Termine o jogo com um time só com personagens aleatórios: **consiga 18 vitórias contra um oponente humano e termine o jogo. Consiga 400 Battle Ability Points uma vez. Esses pontos dependem de como você mata os oponentes, o tamanho dos combos, o tempo usado para definir a luta e quanto de energia sobra ao final da luta**



Contra a primeira parte de Krizalid, dê uma voadora com C + D



geneticamente alterado para ocupar seu lugar. K, luta ao lado de Maxima, Benimaru e Shingo, formando com eles o quarteto principal do jogo. O sistema de jogo é novinho em folha. Você poderá contar até com um ajudante. Tudo o que garantiu a fama da série está no jogo. O controle e o sistema de combos sofreram poucas alterações e a jogabilidade, o forte da SNK, está intacta.

Contra a segunda parte, abuse das esquivas para frente e dê um soco ou chute logo em seguida

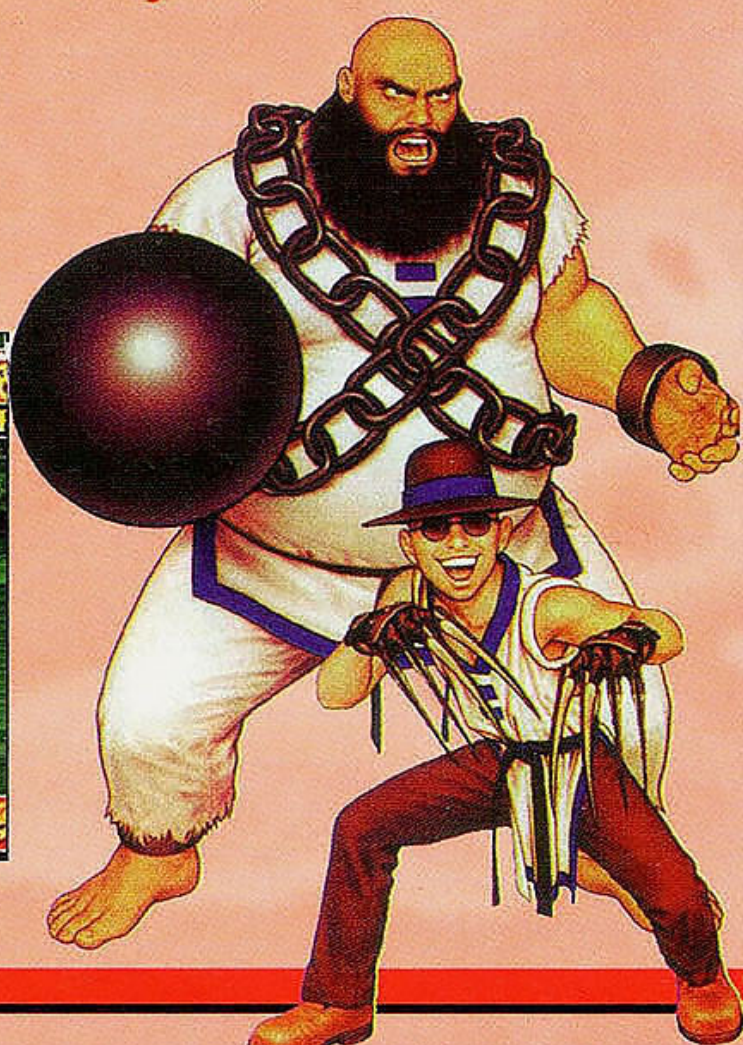
Se fizer tudo certo, a inscrição <K.I> aparecerá junto ao logo na tela título. Agora entre com os códigos abaixo, segurando Start, no box de roleta para fazer aparecer os lutadores:  
Kyo Kusanagi: ←↓↑←↓↑  
Iori Yagami: →←↑→↓←



Kyo-1: → + soco fraco, →↓↑← + chute, ↓↓↑ + soco forte



Robert: ↓↑ + soco, ↓↑ + chute





# Melhores de 99

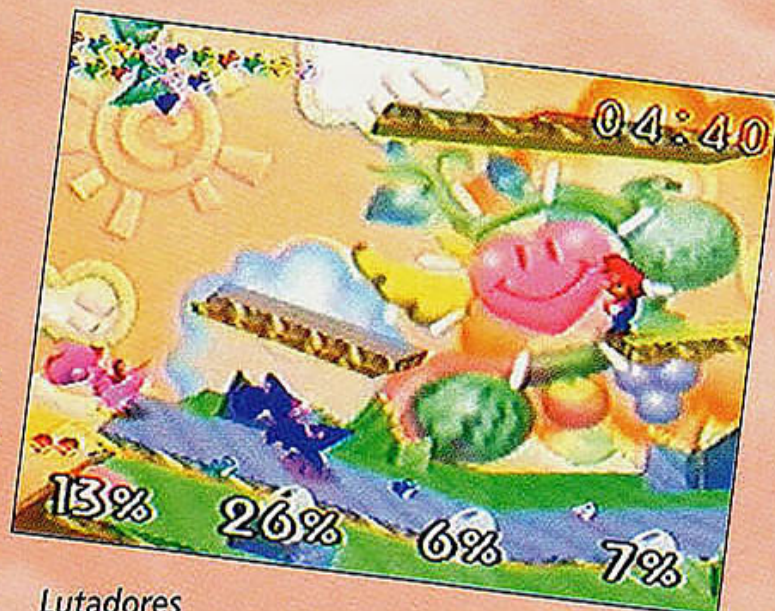
## LUTA

NINTENDO 64

NINTENDO  
4 Jogadores  
continue

**Super Smash Brothers** reúne os personagens mais legais da Nintendo num mano a mano divertidíssimo. Mario, Donkey Kong, Link, Fox McCloud, Samus, Yoshi, Kirby e até o Pikachu estão na parada. Dá para jogar sozinho ou encarar um game multiplayer. Jogando sozinho, você terá pela frente fases com desafios no mínimo engraçados. Um deles é detonar 25 Yoshis. No modo multiplayer, rola um clima **Street Fighter**. Cada personagem, ou melhor, lutador, tem seus golpes, alguns exclusivos. Quem sai da arena perde, por isso fique forte para poder voltar à luta.

## SUPER SMASH BROS. BROTHERS IN ARMS



Lutadores escondidos: **para jogar com qualquer um dos lutadores escondidos, você precisa derrotá-los antes.**  
**Luigi:** termine o Bonus 1 Challenge com todos os lutadores.  
**Ness:** termine o jogo normal com três vidas e sem continue.  
**Captain Falcon:** termine o jogo normal.  
**Jigglypuff:** depois de obter o Captain Falcon, termine o jogo



Fase Vs. escondida: **termine o jogo normal com todos os lutadores com três vidas**



Trocar a cor da roupa: **use os botões C para trocar de roupa. Cada um corresponde a uma cor**

## POWER STONE

DREAMCAST

**Power Stone** foi o primeiro jogo da Capcom para o Dreamcast. No game, os lutadores têm total liberdade e podem se mover pelo cenário, e até mesmo usá-lo – arremessando postes, cadeiras e mesas –, como bem entenderem. Os golpes têm comandos bastante simples e, por isso, saem com bastante facilidade. Já



Manipular a câmera da vitória: quando ganhar, manipule a câmera apertando

os seguintes botões.

A – aproxima quando apertado e distancia quando solto;  
X, Y, B – o mesmo que A, mas só quando o A estiver apertado;  
direcional normal e analógico – rotação da câmera

CAPCOM  
2 Jogadores - VMS

os combos, requerem um pouco mais de esforço. Você terá de unir os golpes à força das Power Stones, pedras mágicas que aumentam o poder do lutador e, claro, de seus golpes. Se conseguir juntar três Power Stones, seu lutador vai entrar no modo Power Drive. O cara ficará muito mais forte e supaveloz. Quando seu inimigo estiver no modo Power Drive, não fique parado. **Power Stone** não tem defesa, a única coisa que você pode fazer é se esquivar.



vai ver uma foto do último chefe. Você só pode jogar com ele no modo Vs., e só um jogador pode usá-lo de cada vez

Outros segredos: termine o jogo uma vez com qualquer personagem e ganhe uma opção extra no livro



"The World of Power Stone", localizado em cima da opção "Arcade" na tela principal. Para conseguir duas opções extras, faça um download dos 3 jogos no livro "WoPS". Ganhe pelo menos 2000 moedas em qualquer um dos jogos e você vai acessar uma opção de música e um art book com um visual exclusivo

Jogue com o último chefe: termine o jogo sem usar nenhum continue e em qualquer nível de dificuldade. Em seguida, entre no menu Collection e vá para a página 12. Você





# FATAL FURY WILD AMBITION

**P.STATION**

Primeiro jogo da SNK feito para a placa Neo Geo 64, **Fatal Fury Wild Ambition** ganhou uma versão surpreendente para PlayStation. O game, o primeiro **Fatal Fury** com polígonos, tem falhas poligonais e problemas de textura, que deixam os

cenários com cara de papel de parede. O som e as músicas não estão caprichadas. E por que ele está entre os melhores, você deve estar pensando. Acontece que, apesar de todas as falhas, o jogo é um dos mais divertidos **Fatal Fury** já lançados para videogames caseiros. Principalmente por conta dos combos, que podem ser executados facilmente.

**SNK**  
2 Jogadores  
Memory Card



**Duck King:** use todos os personagens principais contra o computador



**Touji Sakata:** de perto, S, S, ↓↘←↙→ + K + S, ←↙↓↘→ + S



**Ryuji Yamazaki:** de perto, S, S, →↘↘ + P repetido



**Mr. Karate (Ryo Sakazaki):** termine o jogo sem usar continue e sem perder round. Assim, depois de derrotar Geese Howard, Mr. Karate irá aparecer. Derrote-o e ganhe o direito de usá-lo

# MARVEL VS. CAPCOM

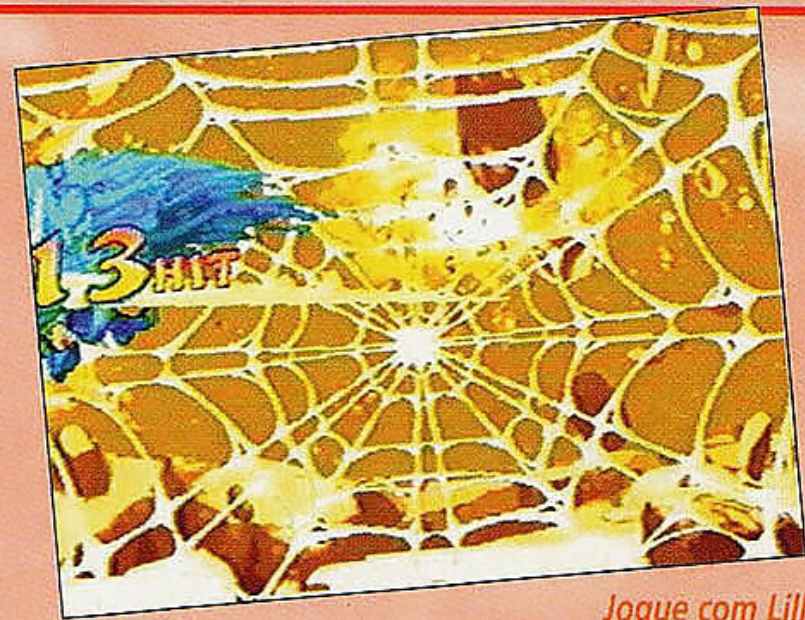
**P.STATION**

**CAPCOM**  
1/2 Jogadores  
Memory Card

Mesmo com as limitações impostas pela falta de memória RAM, a Capcom fez de **Marvel vs. Capcom EX** sua melhor versão para consoles caseiros. Tudo foi feito sob medida para agradar os brigões de plantão: há uma grande variedade de lutadores – 15, fora os especiais –, a jogabilidade é boa e o controle eficiente. Os combos saem com facilidade e ainda dá para usar Hyper Combos com uma ajudinha do seu segundo lutador. O único problema é que não é possível escolher o parceiro e o ajudante ao mesmo tempo no modo Arcade.



**Jogue com a Shadow Lady:** termine o jogo com a Chun-Li. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Gambit



**Jogue com Lillith do tipo Morrigan:** termine o jogo com Morrigan. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em War Machine



**Jogue com o Venom vermelho:** termine o jogo com Venom. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Chun-Li



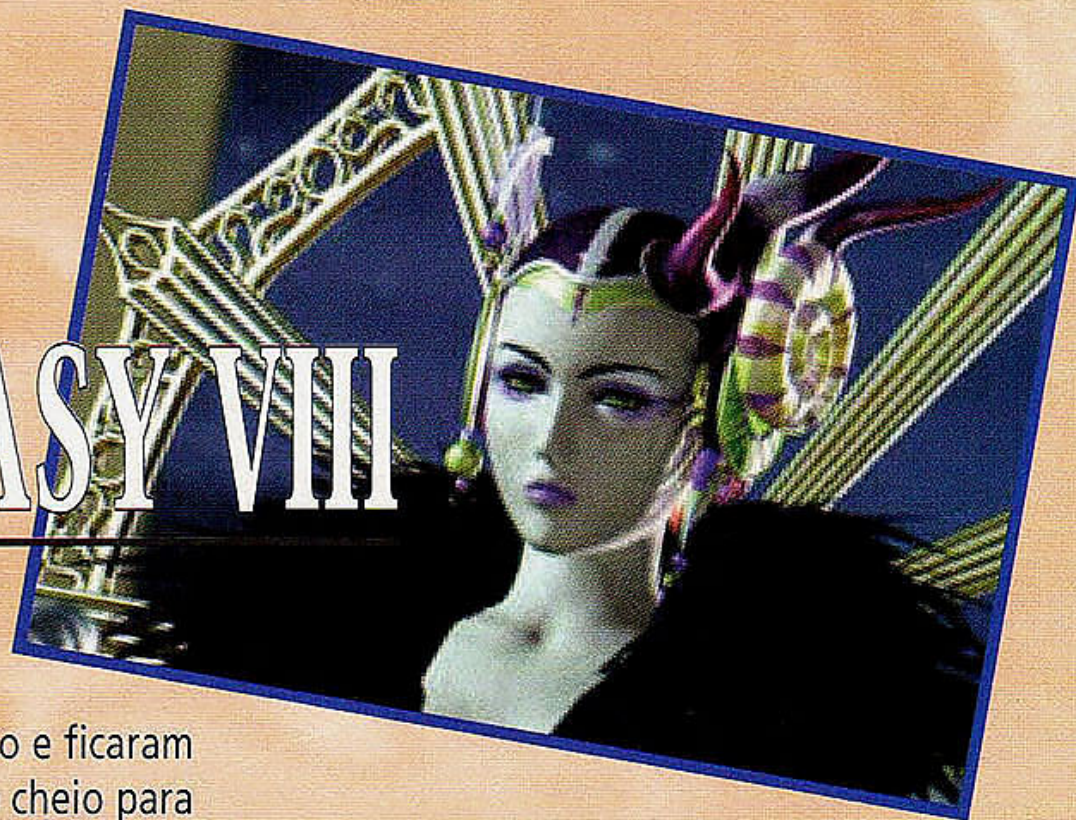
**Jogue com Roll:** termine o jogo com Rockman (Megaman). Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte → com o cursor em Rockman



P.STATION

SQUARE  
Memory Card  
Pocket Station

# FINAL FANTASY VIII



Desde que a Square lançou **Final Fantasy VII**, o primeiro da série para PlayStation, as seqüências são esperadas com muita ansiedade. Foi assim com **Final Fantasy VIII** antes de seu lançamento. É assim com **Final Fantasy IX**, ainda não confirmado pela Square. A oitava versão superou as expectativas. O game tem cenas de cinema fantásticas e

gráficos classe A. Os personagens foram renderizados com capricho e ficaram mais realistas. É um prato cheio para quem curte games compridos, já que as missões não são poucas. Além de se preocupar com o jogo, você terá de cuidar de sua carreira militar. E com muito carinho, afinal é sua única fonte de renda para prosseguir no game.

**Uso mais fácil dos limites:** em uma batalha, espere até todas as barras de



tempo dos personagens ficarem cheias. Em seguida, fique apertando  $\Delta$  e, eventualmente, Squall ou Zell vão usar os seus limites



**Enfrente Omega Weapon:** para enfrentar Omega Weapon, você vai precisar

achá-lo antes. Ele está na sala com o piano, no castelo Altemesia. Mas antes você vai ter de fazer algumas coisas. Primeiro, você vai precisar de ambas as partes, uma para ficar de frente com Omega e outra para invocar Omega.  
1- leve Omega para o jardim com a fonte e, na luz verde, mude para Alpha.  
2- se Alpha estiver na entrada principal, suba, vire à direita e entre na porta. Repare no sino pendurado no teto. Agora desça até o canto inferior esquerdo e ache a corda. Puxe-a para tocar o sino e corra até a luz verde para mudar para Omega. O timer vai ser acionado.  
3- vá para a porta ao norte e Omega vai estar esperando na sala



**Bahamut.** Se derrotá-lo, ele virá para o seu lado. Em seguida, entre na base e enfrente Altema para conseguir a sua arma "Eden"

**G.F. secreto:** após receber Ragnarok, vá para o canto inferior esquerdo da tela. Você vai ver uma base com um chefe, o



Ao entrar na sala, verifique os painéis e insista na primeira opção



enfrente 20 inimigos, os famosos lanterneiros com rabo de peixe (Tonberi). King Tonberi vai aparecer, derrote-o e obtenha a G.F. Tonberi

Vá ao local onde enfrentou Odin, suba só uma escada e

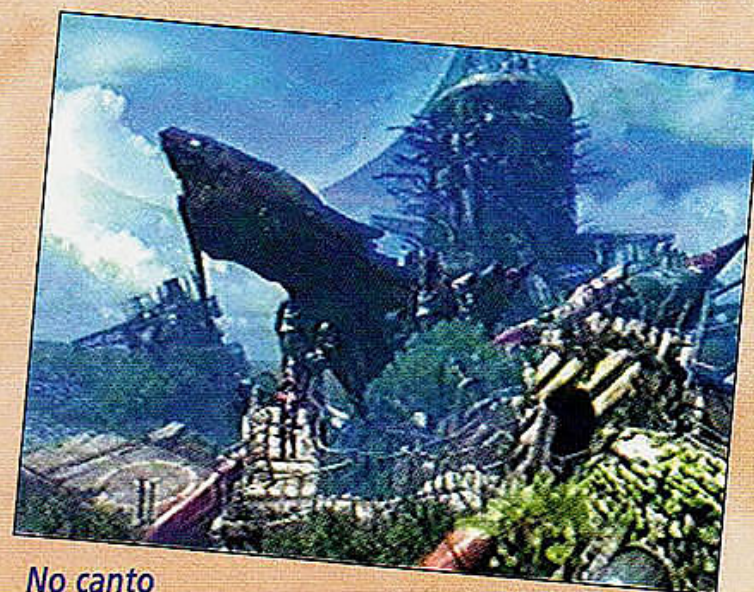


Contra esse inimigo, utilize a magia BOLT e a GF (Guardian Force)

Quetzacoatl. Quando ele cair, fuja imediatamente segurando L2+R2. Volte para o navio



Numa ilha deserta, a sudeste no mapa, há um cacto enorme. Saia da Ragnaroc e ande na direção dele. Enfrente-o e ganhe o GF Sabotender

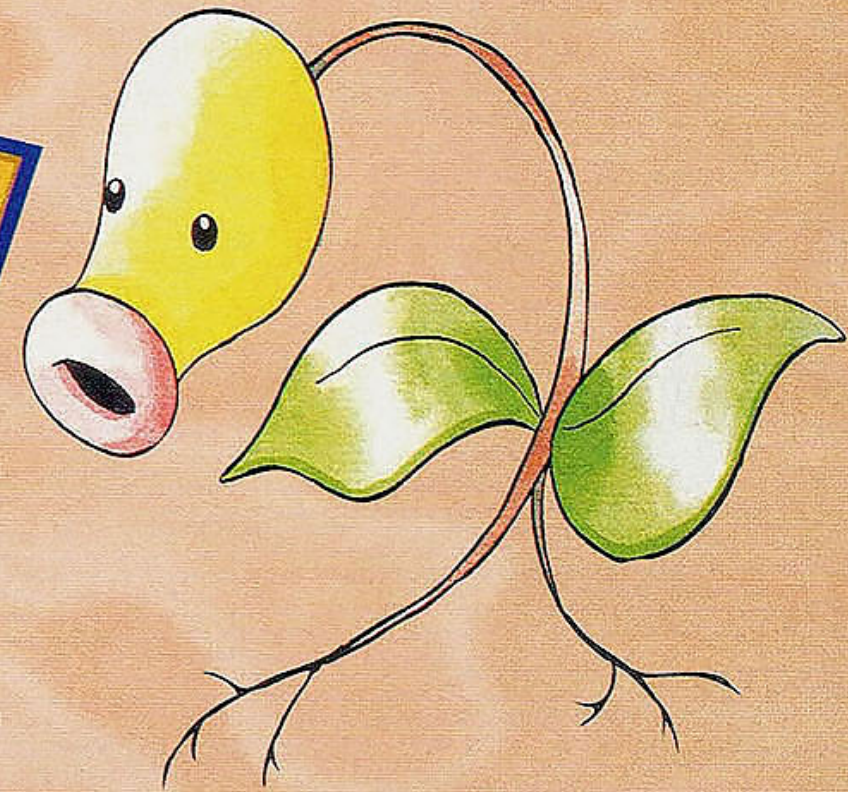


No canto esquerdo do mapa, bem embaixo, há uma minúscula ilha. Aterrisse com a Ragnaroc e entre na construção

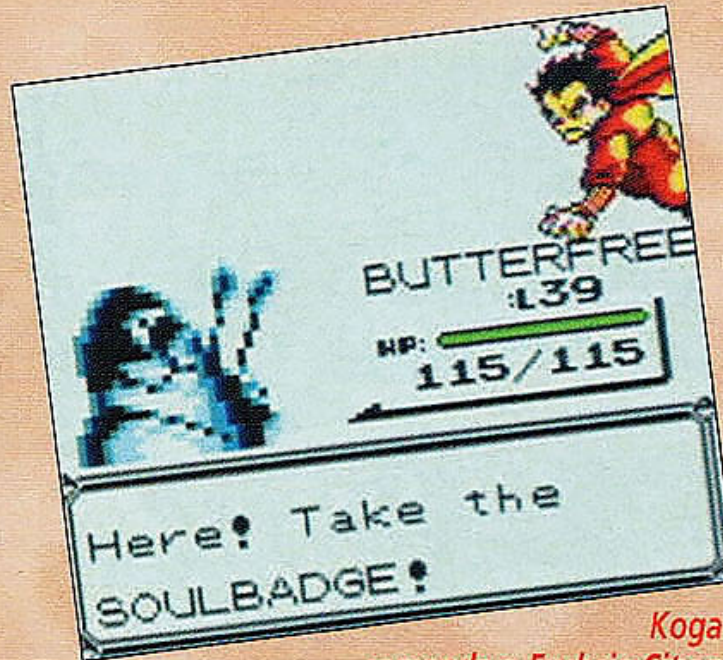


NINTENDO  
1 jogador

# POKÉMON

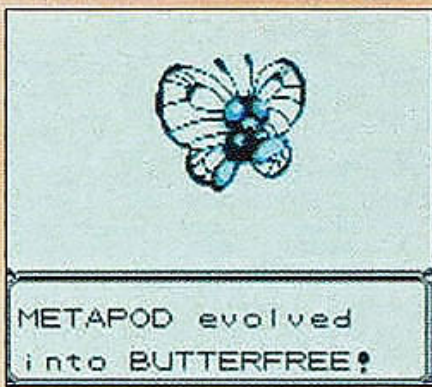


Depois do lançamento de **Pokémon Blue e Red**, todo mundo achou estranho que muitas coisas do desenho animado não eram iguais às do jogo. Foi então que a Nintendo lançou **Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition**, que nada mais é do que a história das versões anteriores adaptada ao desenho. Agora Pikachu se recusa a entrar na Pokébola, Jesse e James fazem aparições especiais e alguns Pokémon como Squirtle e Bulbasaur podem ser adquiridos de outras formas. Fora essas mudanças, a história do game é igualzinha a das outras versões. Você é Ash, que ao completar 10 anos sai pelo mundo para juntar as 6 insígnias Pokémon para se tornar o maior treinador do mundo.



*Koga comanda a Fuchsia City e possui o Soul Badge. De cara, vá para o norte, para a Safari Zone. No final desta zona você vai encontrar um homem que pode lhe dar o Surf HM 03. Isto é necessário para chegar mais tarde na Sea Foam Island. Você também deve encontrar o Game Warden's Gold Teeth neste local. Quando achar os dentes, leve-os para o porteiro que mora no canto sudoeste da cidade e receba o Strength HM 04. Você também vai precisar disso na Sea Foam Island. Agora, vá para o ginásio e enfrente Koga. Próxima parada: Saffron City*

*The Unknown Dungeon: você é o vencedor agora! O jogo termina se derrotar seu rival, mas não desligue ainda seu Game Boy. Quando começar um outro jogo, você pode ir atrás do último Pokémon. Em Cerulean City, siga na direção noroeste pela Route 24. Use o Surf para alcançar a entrada para o Unknown Dungeon. Lá dentro você encontra vários Pokémon raros, entre eles o Mew. Mas fique esperto, só com a Master Ball você poderá capturá-lo*

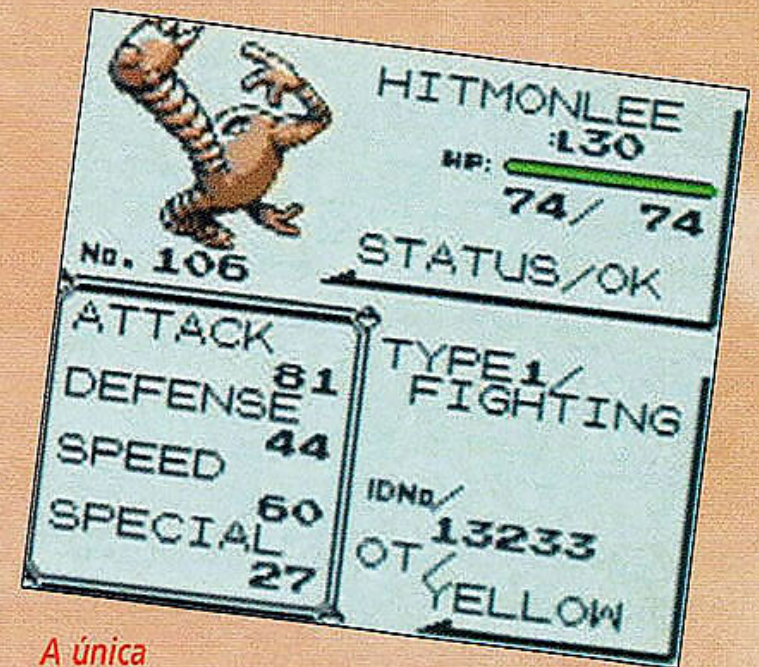


*Enquanto estiver na Viridian Forest, tente capturar um Metapod.*

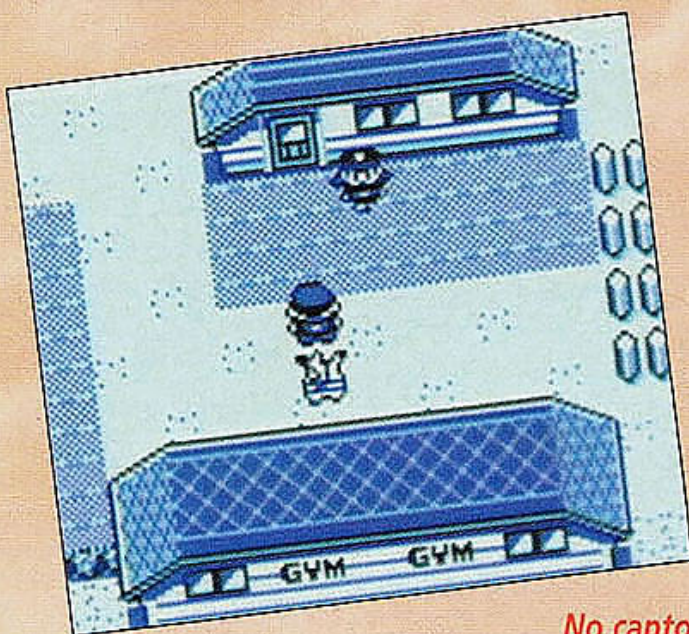
*Eles não atacam, mas se conseguir fortalecê-lo até o level 10, ele se transformará em Butterfree, o que vai ser muito útil mais tarde, em Pewter City*



*Em Vermillion City, você encontra uma mulher perneta que entrega um Squirtle se você derrotar o Lt. Surge no ginásio*



*A única oportunidade durante o jogo que você vai ter para pegar os Pokémon de luta Hitmontchan e Hitmonlee é ao lado do ginásio de Saffron. Ao derrotar os treinadores da academia você poderá pegar um deles. Escolha com cuidado, pois eles não aparecerão de novo*



*No canto nordeste de Cerulean City, você encontra uma trilha para a Route 5. Vá para o Pokémon Daycare Center, pois lá eles fortalecem seus Pokémon mais rápido, mas por uma graninha*



*Em Viridian City, vá para o ginásio para enfrentar Giovanni e ganhar o Earth Badge. Os Pokémon de Giovanni estão por volta do level 50, por isso esteja preparado. Quando eliminar todos, procure pelas Route 22 e 23, a oeste da cidade e siga para Victory Road*





## RPG

### WILD ARMS 2ND IGNITION

P.STATION

Depois do sucesso de **Wild Arms**, o lançamento da segunda versão do game era praticamente inevitável. **Wild Arms 2nd Ignition** é tão bom quanto o

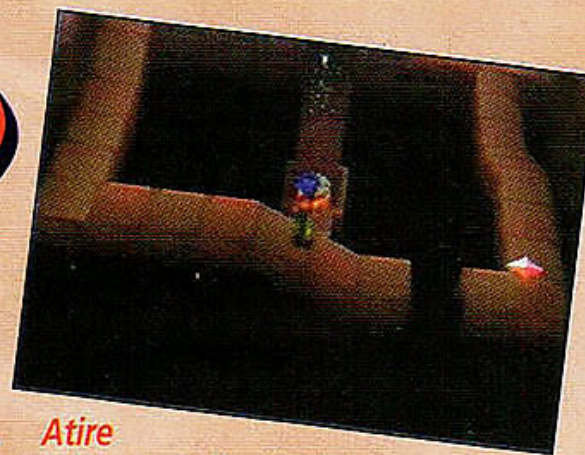


*Com Ashley, caia no buraco nesse local logo no início*

SONY  
1 Jogador -  
Memory Card

primeiro jogo: um exemplo de RPG clássico bem resolvido e dinâmico.

Aqui, clássico não é sinônimo de velharia. O game tem novidades bastante inovadoras. A principal fica por conta do sistema de batalha. Além dos tradicionais menus com as opções de ataque, defesa e itens, na hora da batalha aparece um balão com uma exclamação, igual aos das histórias em quadrinhos, em cima do personagem. Nesse caso, se o inimigo tiver level inferior ao seu, dá para escapar da batalha apertando X. Para completar, os gráficos foram incrementados e uma nova perspectiva adicionada.



*Atire a faca na coluna, como indicado na foto, para poder abrir a porta*



*Siga devagar nessa parte, pois alguns blocos do chão podem cair*



*Contra o primeiro chefe, use o ataque especial, e sempre cure o seu personagem*

### LEGEND OF LEGAIA

P.STATION

Batalhas, muitas batalhas. Depois de dois anos desenvolvendo o Tactical Arts System, sistema de batalha novinho em folha, os programadores de **Legend of Legaia** encheram o game de batalhas e golpes. Por conta do novo sistema, você



*Dinheiro fácil: vá para a Muscle Dome em Sol City. Compre o máximo de tokens que puder e jogue na Slot Machine. Leve seus prêmios para o outlet e compre o máximo de Soru Bread. Estes valem 3000gp cada, dinheiro mais que suficiente*

SONY  
1 Jogador

poderá escolher qual inimigo quer atacar e até em que parte do corpo o vilão sofrerá o golpe. São três personagens: Vahn, Noa e Gala. Os caras pretendem acabar com a névoa maléfica que está detonando tudo em Legaia. Para isso, terão de lutar muito para subir de level, além de dominar os poderes das sete árvores Genesis para destruir os três geradores responsáveis pela tal névoa.



*Chefe Secreto: na Rim Elm Village tem um chefe secreto chamado Queen Bee. Para enfrentá-lo, você precisa achar a árvore que fica mais ao sul de Rim Elm e apertar X nela. Tome cuidado, pois a Queen Bee ataca rápido e tem mais três outras abelhas com ela. Recomenda-se estar com level 13 ou mais e a armadura mais forte para enfrentá-la. Quando derrotá-la, você vai ganhar o Honey que melhora todas as suas estatísticas e você pode dá-lo para a Nene que ela fará um Elm Cake*

*The Point Card: mais tarde no jogo, quando você estiver com Noa e Gala, volte para Rim Elm e vá para o segundo andar da loja de armas. Lá em cima você vai encontrar uma escrivainha com um point card dentro. Quando comprar objetos de qualquer loja, você vai ganhar pontos. Estes pontos podem ser usados para causar danos aos monstros. O número de pontos equivale ao número de danos que os monstros levam*



# DEWPRISM

**P.STATION**

**SONY**  
1 Jogador -  
Memory Card

Bastante parecido com **Legend of Mana**, **Dewprism** conta a história de Rue, um menino que assistiu à morte de sua irmã em pleno jantar. Depois disso, o cara segue em frente em busca de vingança. Para isso, ele conta com um machado, que pode trocar e incrementar durante o jogo. Além disso, Rue conta com uma série de poderes, transformações e ataques. Muito colorido e com personagens com cara de desenho animado infantil, o game só dá uma bola fora. Os diálogos são em legendas, o que dá uma sensação de vazio.

*Transforme-se em dragão e fique nesse local para abrir as escadas*



*Para passar dessa parte, transforme-se no animal que flutua*



*Siga Helena pela floresta. Ela vai indicar o caminho certo para o castelo*



*Quando encontrar o primeiro chefe, espere-o usar esse ataque para contra-atacar logo em seguida*



**SONY**  
1 Jogador

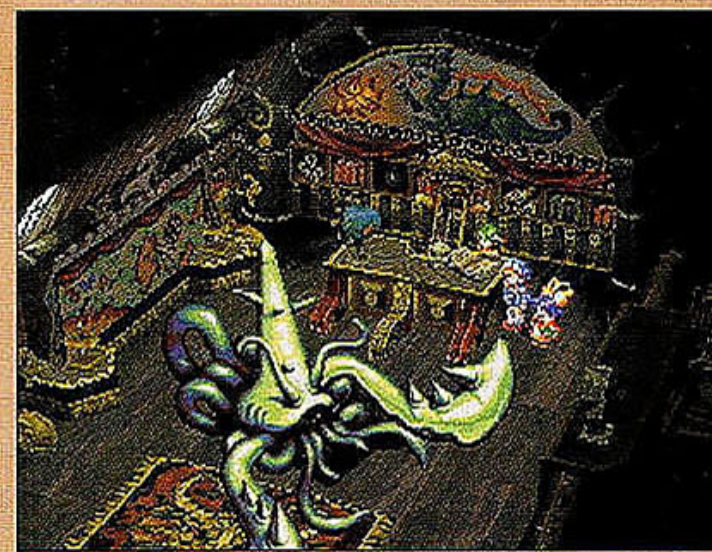
# GRANDIA

**P.STATION**

Jogabilidade excelente, história interessante, muitos quebra-cabeças, um mundo imenso e ótimo elenco fazem de **Grandia** um RPG à altura de **Final Fantasy VIII**. Você joga na pele de Justin, um aventureiro que, com a ajuda de Sue, Feena, Puffy e uma pedra sagrada, terá de encarar confrontos em minas abandonadas, ruínas, navios-fantasmas, calabouços, florestas etc. Cada layout é único, nenhum rabisco sequer foi aproveitado. Os controles são exemplares: precisos e fáceis.



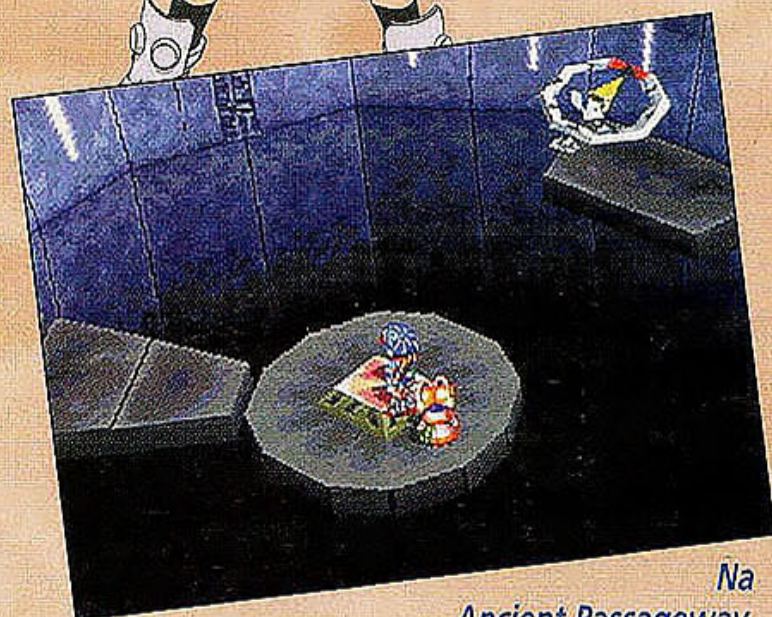
*Em Parm, fale com o Curator no Baal Museum para conseguir uma entrada para Sult Ruins*



*O Ghost Ship Monster é o primeiro chefe difícil. Ataque as garras primeiro e use ataques com magia de todos os personagens para acabar com ele*



*Fique em frente da estátua em Sult Ruins e use a pedra sagrada para abrir a porta*



*Na Ancient Passageway, aperte o interruptor no corredor verde e entre na porta que se abre no corredor azul. Gire a máquina duas vezes para ganhar acesso para o corredor vermelho e encontre Liete*

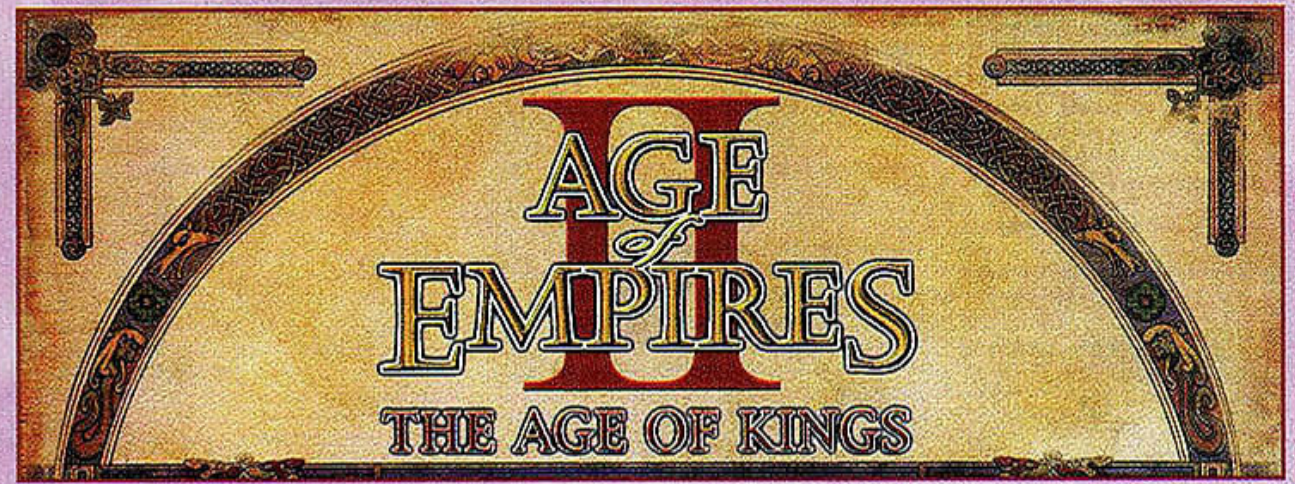


# Melhores de 99

## ESTRATÉGIA

PC

**MICROSOFT**  
até 8 jogadores  
em rede



A Microsoft lançou no final de 99 a segunda versão de seu maior clássico, **Age of Empires**, e manteve a qualidade. O pessoal da empresa parece ter adaptado o maior sonho do Chefe e transportado para eras antiga e medieval. Se no mundo moderno Bill Gates quer monopolizar o universo dos softwares para computador, em **Age of Empires II** você tem poderes de um deus e deve fazer seu povo evoluir em quatro eras. São 13 povos a escolher, cada um com diálogos reproduzidos em sua língua de origem. Além de ser muito bom enquanto jogo, **AE II** também é uma aula de história de primeira linha.



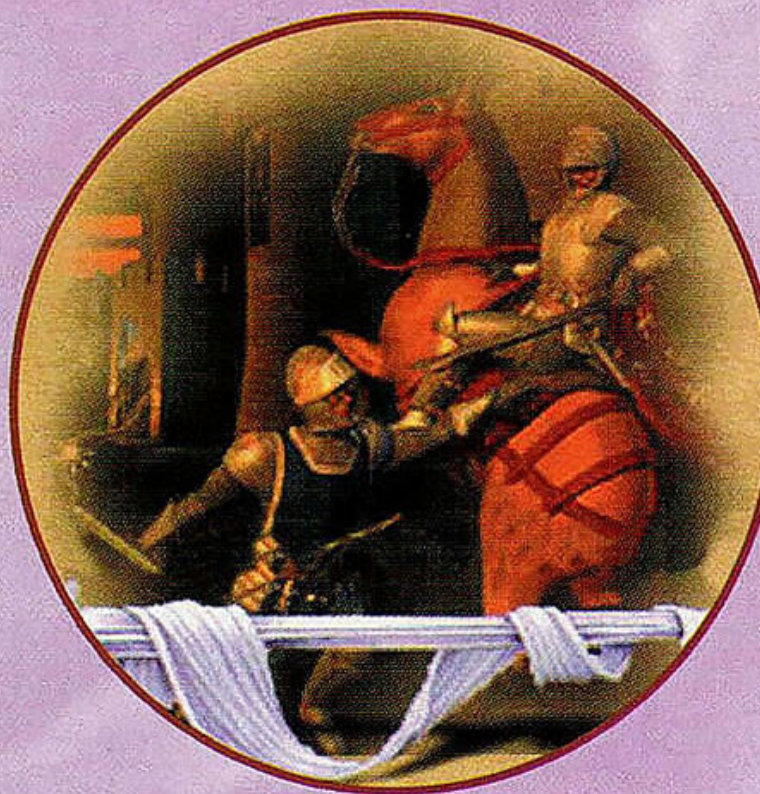
*Jogando em Multiplayer, aperte o Enter durante o jogo e digite um número de 1 a 30 para enviar um som ao resto dos participantes*



*É possível criar guerreiros ou aldeões em seqüência. Para isso, clique quantas vezes desejar no ícone do guerreiro ou do aldeão*



*O jogo está bem complexo. Comece-o com as missões de William Wallace, pois ele ensina os comandos básicos*



*Na missão com Joana D'arc, aproxime-se dos guerreiros amarelos, eles vão se juntar a você para ajudar na escolta*



*Quando seu império estiver sendo invadido, toque o sino para alertar a população*



*O meio mais fácil e eficiente para obter alimentos são os barcos de pesca. Navegue-os em direção aos cardumes*



*Procure deixar os portões junto às muralhas. Faça também com que eles fechem os caminhos para sua cidade*



# HEROES III

## OF MIGHT AND MAGIC III

PC

3DO  
1 CD - até 3 jogadores

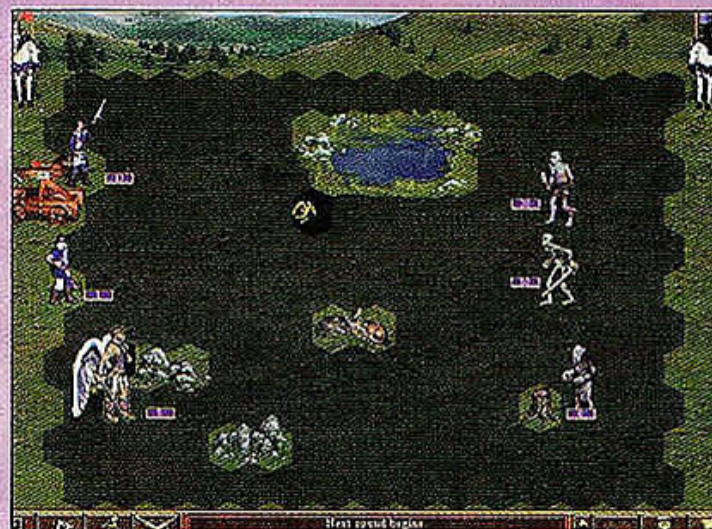
Como na maioria dos bons jogos de estratégia, em **Heroes of Might and Magic** você vai cair fundo no universo medieval. A imaginação rola solta, com lendas das mais diversas origens e fantasias. Os monstros são a chave do



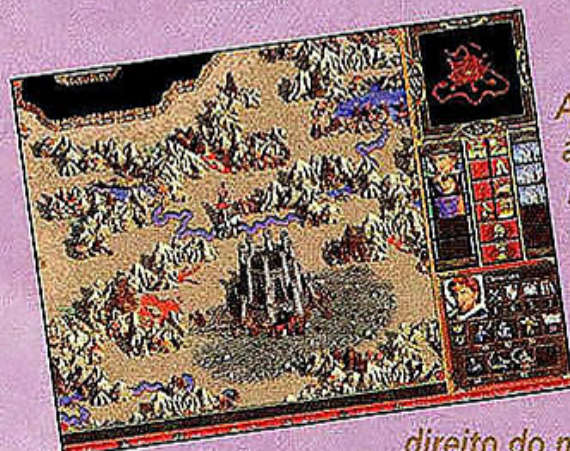
Para digitar esses códigos aperte Tab. Depois digite o código desejado.

Código	Efeito
nwcalreadygotone	Mostra todos os itens secretos do mapa
nwcantioch	Ganho de tenda e munição
nwcavertingoureyes	Ganho de Archangels
nwccastleanthrax	Ganho de pontos de luck
nwccoconuts	Ganho de pontos ilimitados de movimento
nwcfleshwound	Ganho de Death Nights
nwcgeneraldirection	Mostra todo mapa
nwcigotbetter	Ganho de 1 level
nwcmuchrejoicing	Moral máximo
nwconlyamodel	Constrói todas edificações no seu castelo
nwcshrubbery	Aumento de todos os recursos
nwcsirrobin	Fim do cenário (perda)
nwctim	Ganho de 999 pontos de magia
nwctrojanrabbit	Fim do cenário (vitória)

game. Entender o seu esquema de criação é o ponto chave do jogo, sem o que ele se torna muito difícil. Quem jogou **Warcraft II** ou **Starcraft** vai ficar bem na parada, pois a coisa é bastante semelhante. Uma das principais características de **Heroes of Might and Magic** são os confrontos via internet. Bem verdade que é difícil achar uma vaguinha, mas vale a pena. Você vai ter de esperar o seu turno para mostrar as suas habilidades. Também veja se a sua máquina está pronta para a jornada: você tem de ter, pelo menos, um modem com conexão de 28.8 Kbps. Placas de som e vídeo têm de ser compatíveis com o Direct X 6.0.



O melhor esquema em qualquer batalha é abater o máximo de inimigos com os arqueiros antes de mandar suas tropas para cima



Antes de atacar o inimigo e conquistar sua construção, clique com o botão direito do mouse em cima dele para ter uma idéia do exército que ele possui. Nessa torre, por exemplo, você precisará de um exército completo e bem diversificado para poder conquistá-lo



A cada campanha terminada, uma nova surgirá. Você pode usar seus heróis de campanhas passadas nas próximas que vierem



Use barcos para chegar às partes inacessíveis por terra. Conquiste os fârois perto do mar para movimentar melhor suas embarcações



Cada cidade tem uma Town Hall onde você constrói edifícios que aumentam o poder de seus guerreiros e monstros, ou de seus heróis. A cada nova construção, uma nova opção é aberta



Quanto mais castelos, cidades ou torres você possuir, maior será a diversidade de monstros e guerreiros para se obter. Além disso, castelos, cidades ou torres geram gold todo dia para se usar na construções



## ESTRATÉGIA

### FRONT MISSION 3

**P.STATION**

Em 99, a Square tirou algumas séries do baú. Começou com **Legend of Mana**. Depois foi a vez de **Front Mission**, que teve sua terceira versão lançada para PlayStation. **Front Mission 3** é melhor e muito mais rápido que seus antecessores. Quem nunca jogou, vai apanhar um pouco até entender como funciona o game. Aí vai uma ajudinha: você só pode mover seus robôs nos quadrados azuis. Os quadrados laranja são usados apenas para os ataques. Aperte  para selecionar a arma que vai usar no ataque e o alcance. Os danos são sempre localizados já que cada robô tem sua barra de HP.

**SQUARE**  
1 Jogador  
Memory Card



Caso não tenha certeza de fazer certo ataque ou tenha movido o seu personagem de maneira incorreta, cancele usando X



Os inimigos preferem o corpo-a-corpo, procure cercá-los usando dois componentes de sua tropa



Quando atacar de perto, dê preferência aos "Knuckles", como por exemplo soqueiras e bastões



Use os mísseis de longa distância para ajudar membros da tropa com eventuais dificuldades

## COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

**PC**

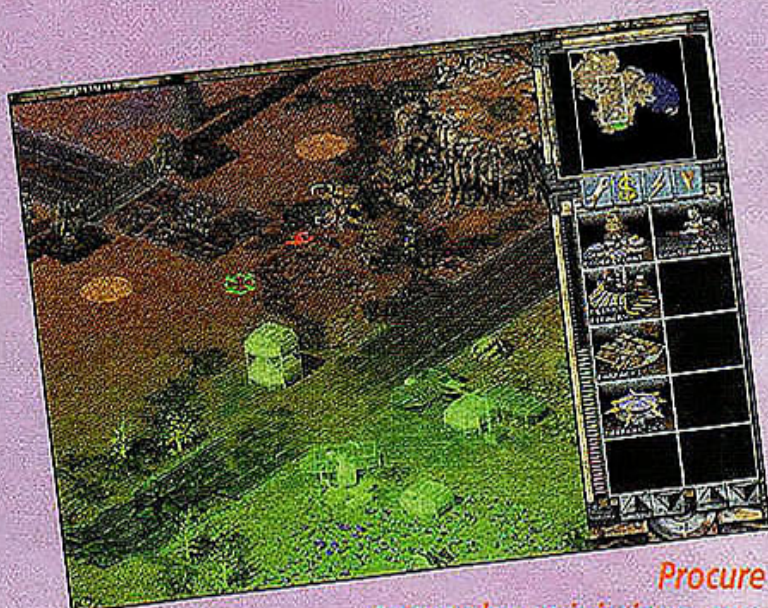
**Command & Conquer Tiberian Sun** é o melhor jogo da série. É, como todos os **Command & Conquer**, um excelente game de estratégia. Mas tem mais. A variedade de cenários aumentou e eles estão bastante

Para desativar rapidamente um objeto, dê um clique com o botão direito do mouse numa área vazia

**ELECTRONIC ARTS**  
até 8 jogadores  
em rede



Usando o MCV, clique duas vezes na área correta para abrir suas fábricas



Procure encurralar os inimigos, com isso eles serão facilmente eliminados

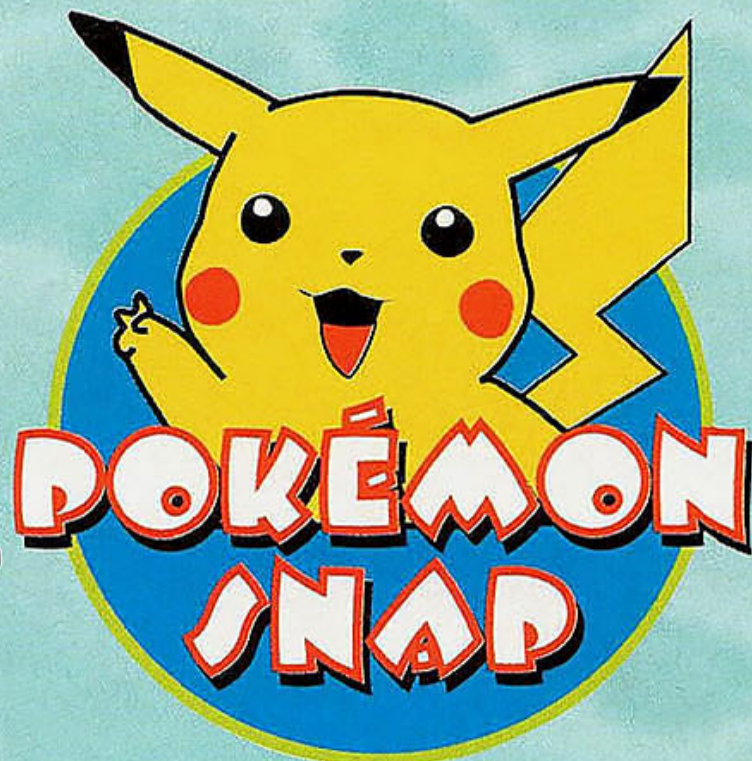
diferentes. Tem cidades devastadas e até cobertas pela neve. A variedade de veículos e tropas também é surpreendente. Todas as missões trazem uma novidade, um aspecto diferente do jogo. Até via Internet **Tiberian Sun** é melhor. É possível formar grupos de batalha e, em equipe, competir num ranking mundial. O ambiente tem bons efeitos 3D. Por conta disso, apesar de os bonecos serem pequenos, dá para ver até o sangue jorrando.



Usando veículos pesados, procure passar por trilhas mais abertas, pois elas ajudam na locomoção



**Pokémon Snap** não é só para quem curte fotografar. O game fez tanto sucesso que, no Natal, os cartuchos chegaram a custar o dobro do preço. O lance é encontrar os monstrinhos e fotografá-los na melhor pose possível. Não é moleza: além de os Pokémon estarem muito bem escondidos (escondidos até demais em alguns casos), você estará usando o pokemóvil e terá de acompanhar a



velocidade dele. O segredo é ter muita malícia. Só assim os monstrinhos mais tímidos vão aparecer. Vale dar comida e até jogar maçãs na cabeça para deixá-los irritados. Quanto mais Pokémon você conseguir fotografar, melhor. Ao todo são 60. As melhores fotos que você conseguir vão para um álbum com destaque para a melhor delas. Prepare a câmera e os neurônios.



**Pikachu:** toque a flauta Poké em frente ao Pikachu na fase Beach para ele usar o ataque Thundershock e você conseguir uma foto melhor. Arremesse uma Pester Ball no Zubat que está carregando Pikachu na fase Cave. Pikachu vai cair preso em alguns balões. Em seguida, ele vai correr para onde você encontrou Articuno. Solte Articuno com a flauta Poké e, quando chegar ao final da fase, olhe para trás para ver Pikachu montado em Articuno



**Syther:** arremesse Pester Balls na grama alta da fase Beach.

**Charmander:** fique preso atrás do ovo de Moltres na fase Volcano e olhe para a esquerda para ver dois Charmanders. Em seguida, jogue uma maçã nos dois e eles vão chamar mais Charmanders. Você pode juntar até dez Charmanders na mesma foto para ganhar pontos extras



**Koffing:** na fase Volcano, jogue uma Pester Ball no pequeno vulcão à esquerda do primeiro Rapidash que aparece. Em seguida, uma fumaça no formato de Koffing vai aparecer



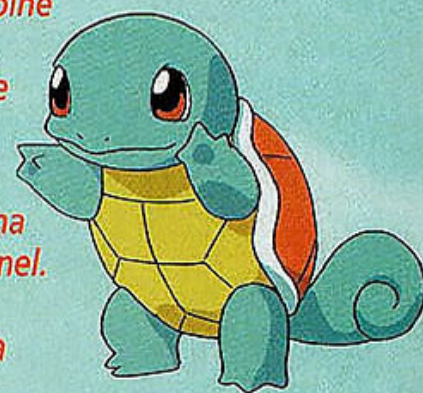
**Muk:** atire bombas de gás no Grimmer na fase Cave para transformá-lo em Muk

**Dragonite:** arremesse Pester Balls no redemoinho da fase Valley



**Pinsir:** na fase Tunnel, espere Zapdos ligar a força. Em seguida, quando passar os Electabuzzes e o Pikachu, olhe para a direita para ver a sombra de Pinsir na parede

**Haunter:** tire uma foto da névoa meio roxa que fica na primeira parte da fase Tunnel. Um Haunter vai aparecer quando a foto for revelada



**Mew:** para tirar uma foto de Mew, assim que estiver na fase Rainbow, acerte o escudo de energia de Mew com as Pester Balls. Em seguida, use a Dash Engine para mantê-lo por perto e tire a foto assim que ele virar em sua direção. Isto deve ser feito com muita rapidez antes que ele se vire e entre de novo no escudo. Outro jeito é acertá-lo com uma Pester Ball enquanto ele persegue o escudo de energia. Ele vai começar a girar parado no lugar antes de desaparecer. Para impedir que ele desapareça, continue jogando Pester Balls. Faça isto a fase inteira para mantê-lo em sua frente todo o tempo



## OUTROS

P.STATION

ENIX  
1-2 jogadores  
Memory Card

Estas páginas são a prova de que o PlayStation é o console que tem mais suingue. **Bust a Move**, um dos pioneiros, foi uma surpresa em 98. Em 99, **Bust a Move 2** fez até o cabelo do Chefe balançar. Embora as músicas tenham perdido muita qualidade, muita

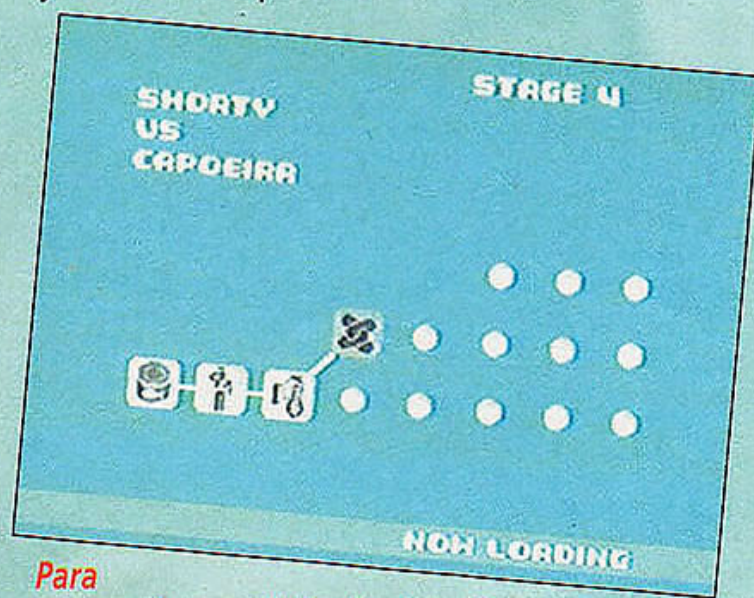


*Se fizer três freezes, Columbo vai descer da cabeça de Shorty e imitar seus passos*

coisa melhorou. Agora existem três sistemas de barras de seqüência diferentes. Uma barra Easy, só com comandos que usam o direcional; uma barra Normal, igual a do primeiro **Bust a Move**; e uma barra Mix, que intercala comandos de botões e direcional. Na hora em que você completa o comando, ele sai da tela. Assim, não dá para trocar as bolas e colocar a culpa no jogo. Como moleza pouca é bobagem, a Enix deu mais uma mãozinha: dá para errar até dois comandos sem cair do salto alto. Prepare as juntas e a sapatilha.



*Para enfrentar Pander, faça o caminho mais alto possível*



*Para conseguir o caminho de cima, faça sempre Fever Time*



*Caso seja atacado, aperte R1 na batida exata para rebater o ataque*



*Para devolver um jammer, aperte R1 (X no Easy) no momento exato*

# Bust a Move 2



*Todos os personagens secretos*

*Colombo: termine o jogo com a Shorty Chichi & Sally; termine o jogo com Capoeira. Robo Z Gold: termine o jogo com 6 personagens dos 10 iniciais.*

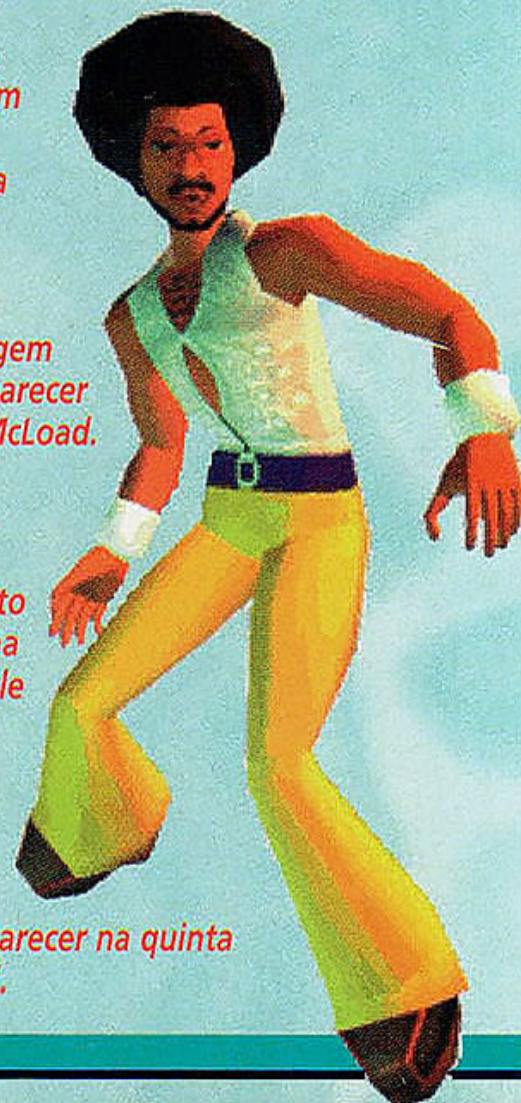
*Pander: termine o jogo com os 10 personagens iniciais e com Robo Z Gold.*

*Sushi Boy, Hustle Kong, McLoad e Michael Doi: primeiro termine o game passando pela quinta fase do caminho de cima. Para ir pelo caminho de cima, você deverá fazer uma grande pontuação (faça "Fever Time" em todas as fases). Depois comece um novo jogo e vá novamente para a quinta fase do caminho de cima. Lá estará um personagem secreto: vença-o para torná-lo selecionável. O personagem que vai aparecer nessa quinta fase depende do primeiro personagem que enfrentar:*

*Se o primeiro personagem for o Hiro, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Sushi Boy.*

*Se o primeiro personagem for a Comet, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é McLoad. Se o primeiro personagem for o Strike, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Hustle Kong.*

*Se o primeiro personagem for a Kitty N, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Michael Doi.*









# SUPER GAMEPOWER



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO  
Presidente: Richard Civita  
Conselheiros: João Paulo J. Lopes  
e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA  
Diretor-Superintendente:  
Francesco Civita  
Diretores: Plácido Nicoletto e Shoji Ikeda

**SUPER** ESPECIAL  
**GAMEPOWER**

Nº 23 - JANEIRO DE 2000

Se você não conseguiu comprar os últimos especiais da SGP em bancas, ainda pode consegui-los com a nossa Central de Atendimento. Não dê uma de Mané, corra logo atrás para não ficar chupando o dedo!



## NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

### ESPECIAL 22



Crash Team Racing, Silent Hill (Detonados), Fear Effect, Arc The Lad III, Colony Wars Red Sun, Street Fighter EX 3 (Pré-Estréia), Tomb Raider 4, Tomorrow Never Dies, Marvel Vs. Capcom, Spyro 2, Mission: Impossible, Cool Boarders 4, Formula One 99 (lançamentos)

### ESPECIAL 21



Gauntlet Legends (Detonado), Especial Donkey Kong 64, Pokémon Stadium 2, Pokémon Snap, Jet Force Gemini, Rayman 2, Resident Evil 2, Mario Golf (Lançamentos), Duke Nukem: Zero Hour, Monster Truck Madness, Star Wars: Racer, Knockout Kings (Dicas)

### ESPECIAL 20



Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (Detonados), Especial PlayStation 2 (Circuito Aberto), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (Pré-Estréia PlayStation 2), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (lançamentos)

### ESPECIAL 19



Soul Calibur, Mortal Kombat Gold, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Monaco Grand Prix 2, Power Stone, Sega Rally 2, Flag to Flag, Sonic Adventure, Street Fighter Zero 3, Virtua Fighter 3TB, The House of the Dead 2, The King of Fighters DM 99 (lançamentos), Blue Stinger (Detonado)

### ESPECIAL 18



Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (Detonados), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (Lançamentos), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (Dicas)

### ESPECIAL 17



Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (Lançamentos), Xenogears, Breath of Fire III (Detonados), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (Dicas)

### REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros  
Editora: Ana Luísa Ponsirenas  
Chefe de Arte: Karen Colosso  
Assistente de Arte: Mônica Maldonado  
Consultores: Maurício Pancheri,  
André Oka e Mitikazu Lisboa, Fabio Taz

### COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg

### PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque  
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira  
Executivos de Negócios: Andrea I.  
Madrid e Márcia Ferrara  
Contato: Camilla Dell'Aciprete

### ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

### PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

### PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

### ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shoji Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEP5 705, Bl. C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 242-9590, Brasília, DF; Rio de Janeiro, RJ. Telefone/Fax (21) 531-2380, Márcia Alvaredo e Rayla Carvalho, E-mail: solidarj@gb1.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

**ANER**



**ENSINE  
ALGUNS  
TRUQUES  
NOVOS PARA  
O SEU BOM  
E VELHO  
VIDEOGAME.**

**O TRUQUE DA  
MULTIPLICAÇÃO  
DOS JOGOS**

*Transforme seu Sonic &  
Knuckles em Sonic 1*

**128 VIDAS NUM  
PASSE DE MÁGICA**

*Vida longa em Super Mario*

**O TRUQUE DA MOEDA  
QUE APARECE**

*Ganhe 300 mil em Road Rash*

Lembra daquele SNES ou Mega Drive que já deu tanta alegria para você? Prepare-se para mais uma: o Guia de Dicas SuperGamePower para SNES e Mega Drive. Nele, você encontra a maior e mais completa seleção de dicas para estes dois

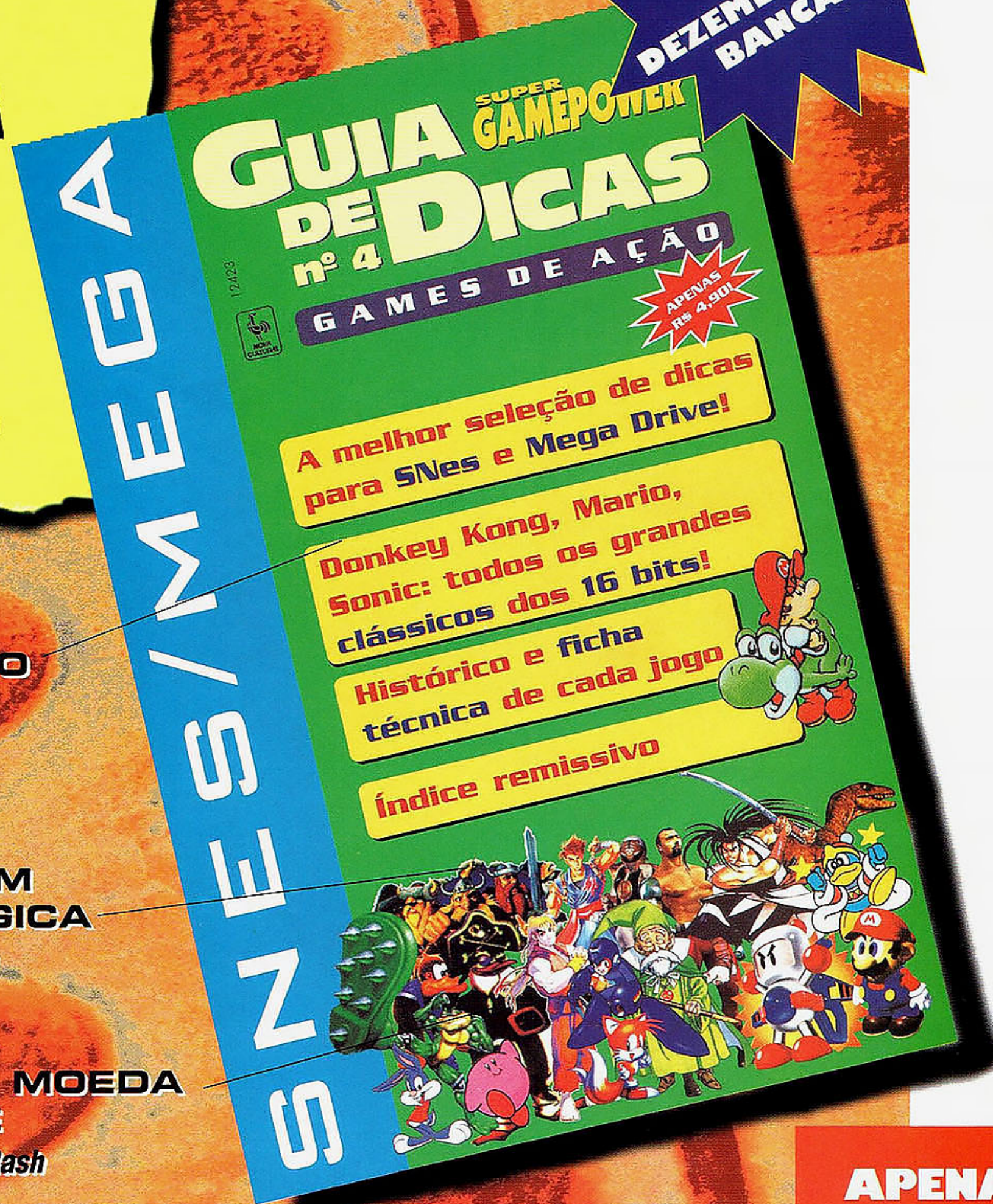
consoles já lançada no Brasil.

Por apenas R\$4,90, você fica sabendo de um monte de dicas, truques, macetes e segredos que vão dar uma vida nova para aquele seu bom e velho videogame.

**Não deixe de comprar  
também o 2º Livro de Dicas  
para Playstation que  
ainda está nas bancas.**

**SUPER  
GAMEPOWER**

**10 DE  
DEZEMBRO NAS  
BANCAS**



**APENAS  
R\$ 4,90**





# PlayStation, o console mais vendido do mundo

Preços Especiais  
para Locadoras



**RETRO  
AVENGERS**

Enviamos para  
todo o Brasil

A Câmara Games tem consoles, jogos e acessórios da linha PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.

**CÂMARA GAMES**

Rua 25 de março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax: (0xx11) 228-3365





# RETRO AVENGERS MELHOR

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!


Digitalizado por: evil\_arthas

Editado por: Douglas Ielker

Revista: evil\_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

